PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY

# NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 35

ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10

ARGENTINA $4.90



## GRAND THEFT AUTO 3

¡EL PERFECTO MANUAL DEL LADRON VIRTUAL Y UN ARCADE IMPERDIBLE!

## METAL GEAR SOLID 2

EL JUEGO MAS ESPERADO DE LA PLAY2 EN UNA REVISION EXHAUSTIVA



Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVI... PREVIEWS!

PROJECT EGO



FIFA 2002



...EVIL MAY CRY






ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00035

Y TAMBIEN: ¡LOS LANZAMIENTOS EN USA DE LA GAMECUBE Y LA X-BOX!

# Los mejores Dealers

## CAPITAL FEDERAL
## GRAN BUENOS AIRES Y EL INTERIOR DEL PAIS

| | | | |
|---|---|---|---|
| **CRAZY GAME**<br>Corrientes 4814<br>Almagro | **TITANIC COMICS**<br>Av. Rivadavia 5108 loc 307<br>Caballito | **PLAY MANIA**<br>Av. Rivadavia 6720 loc 14<br>Flores | **SALA I**<br>Salguero 1954<br>Palermo |
| **WIZARD**<br>Acoyte 495<br>Caballito | **PLAY GAME**<br>Nagoya 3154<br>Villa del Parque | **D.G.L. GAMES**<br>Lope de Vega 3074<br>Devoto | **MAGIC GAMES**<br>Bucarelli 2315<br>Villa Urquiza |
| **NEMESIS**<br>Soldado de la independencia 1165<br>Belgrano | **MAGIC GAME II**<br>Juramento 2984<br>Capital Federal | **COMPUSERVICE**<br>Av. San Juan 2144<br>Constitución | **VIRTUAL PLAY**<br>Carhue 49 loc 79<br>Liniers |
| **CLUB TAKU**<br>Cabildo 2280 Loc 18<br>Capital Federal | **PLAYMANIA**<br>Av. Pueyrredon 438<br>Once | **KID'S GAMES**<br>Uriburu 1698<br>Recoleta | **GAME EXPRESS KIDS**<br>Alsina 344<br>Quilmes |
| **VIDEO CLUB LIBRA**<br>Bartolomé Mitre 485<br>Luján | **KOOPA TROOPA**<br>Calle 14 Nº 5023<br>Berazategui | **SANDOKAN**<br>Av. Luro 6056<br>La Ferrere | **DARTAGNAN**<br>Av. Rivadavia 14048 Loc 2<br>Ramos Mejía |
| **FREE TIME VIDEO**<br>Lope de Vega 1690<br>Monte Castro | **EL GENIO**<br>Valentin Gomez 7065<br>Del Viso | **BLOCKOUT**<br>25 de Mayo 408<br>Moron | **STATION GAMES**<br>Italia 1176 Loc 8<br>San Antonio de Padua |
| **MARFER**<br>Ayacucho 1476<br>Florida | **KNOW HOW SISTEMAS**<br>9 de Julio 1452<br>Lanus | **DARTAGNAN**<br>Arieta 3199<br>San Justo | **ESTACION PLAY**<br>M. Acosta 167<br>Ituzaingo |
| **PLAY GAMES**<br>Shopping Torres del Sol Loc 231<br>Pilar | **VIDEO FIESTA**<br>Zuviria 5059 Loc 12<br>Jose C. Paz | **CONY HOGAR**<br>Constitución 179<br>San Fernando | **NINO EXPRESS**<br>Alem 260<br>Monte Grande |
| **EL CHIP**<br>Avda. Mitre 541<br>Avellaneda | **INDEX COMPUTACIÓN**<br>Senador Moron 1112<br>Bella Vista | **GAME OVER**<br>Diagonal Brown 1445<br>Adrogue | **EL TREBOL**<br>La Patria 3045<br>Villa Tesei |
| **VIDEO MUNDO**<br>Catamarca 24<br>Mendoza | **ANITA VIDEO JUEGOS**<br>Muñecas 150<br>Tucuman | **TEMPO VIDEO JUEGOS**<br>Maipu 151<br>Tucuman | **MIX HOUSE**<br>Irigoyen 334<br>Merlo |
| **JUNIOR GAME**<br>Dean Funes 274<br>Córdoba | **VYF**<br>Juan B. Justo 1355<br>Mar del Plata | **STYLO**<br>Calle 64 Nº 2946 loc 26<br>Necochea | **BIG GAME**<br>Dean Funes 158<br>Córdoba |
| **MORTAL GAME**<br>Belgrano 3458 Loc 64<br>San Martín | **MACROSS**<br>Brown 217 / Belgrano 9<br>Bahia Blanca | **FIXION COMICS**<br>Necochea 345 Loc 10<br>Jujuy | **WINNERS VIDEO JUEGOS**<br>Alem 996<br>Jujuy |



NAVIDAD
X TECNOLOGIES
Playstation
PlayStation One
PlayStation 2
DreamCast
GameBoy Color
PC
X TECNOLOGIES
www.xtecnologies.com.ar
Tel : 5217-9906 al 09

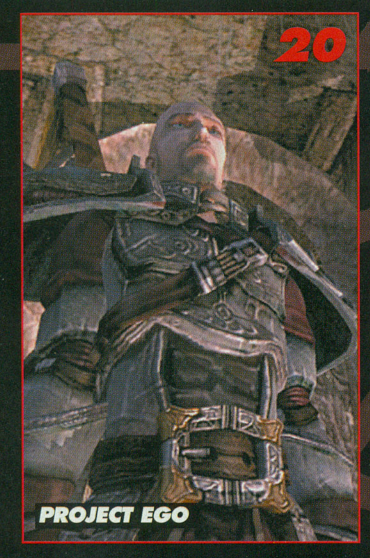
## ESTE MES EN NEXT LEVEL






36

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS II



20

PROJECT EGO

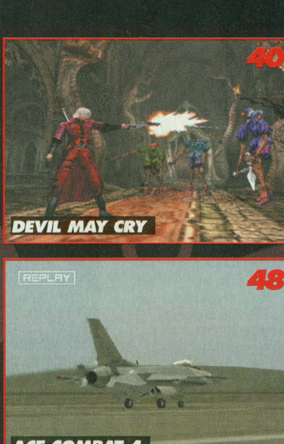



34

GRAND THEFT AUTO III

## FIRST APPROACH / FINAL TEST









## EDITORIAL

¡Qué número, gente! ¡Qué número! Parece un ejemplar especial, pero no. Pasa que la PS2, este mes, nos sorprendió tan gratamente que decidimos dedicarle unas cuantas páginas más. Es por eso que van a notar menos noticias y First Approach. También, y solo por este número, sacamos Movie World y Retrogames. Pero juegos como Metal Gear Solid 2, Devil May Cry, Fifa 2002 y Grand Theft Auto 3 merecían el espacio que les dedicamos. ¿O no? El que diga que no ¡lo quemamos por hereje! Creemos que el cambio valió la pena. ¿Ustedes que dicen? No todos los meses tenemos juegos tan buenos que analizar, eso es seguro.

Además, cubrimos los lanzamientos de la Xbox y la GameCube. Síiiiii, ya están entre nosotros. ¡Pero no crean que todo termina ahí! La notita de este número es un simple adelanto de lo que se viene en la próxima Next Level. Nos estamos encerrando con las consolas -con las tres- todos los días, dándole duro y parejo, con mucho café y aspirinas. Y en el número que viene, un informe nunca visto comparando las tres máquinas del mercado.

Está comenzando una etapa brillante en el mundo de las consolas. La PlayStation 2 acaba de mostrar para lo que fue hecha y estamos seguros que, de ahora en más, no dejará de sorprendernos. Por su parte, tanto la Xbox como la GameCube salieron con juegos excepcionales y... otros no tanto. Ambas máquinas todavía tiene un largo camino por delante... pero, no. ¡Eso en el próximo número! Por ahora los invito a paladear los juegos que nos tuvieron locos todo el mes. ¡Ah! Y no se pierdan el correo de este mes, además de estar genial, una lectora reta a todos los "machos" de los videojuegos a demostrar de que están hechos. ¡Imperdible! Y antes de que me olvide y de parte de toda Next Level... ¡Muy felices fiestas y un próspero Año Nuevo!

Maximiliano Ferzzola
Jefe de Redacción

## STAFF


**DIRECTOR Y EDITOR**
Maximiliano Peñalver

**JEFE DE REDACCION**
Maximiliano Ferzzola

**DIRECTORES DE ARTE**
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

**REDACTORES**
Diego Eduardo Vitorero
Santiago Bembihy Videla

**RELACIONES PUBLICAS**
Fernando Brischetto
*fernando@editorialpowerplay.com*

**NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS**
*ventasnle@ciudad.com.ar*

**REPRESENTACION COMERCIAL**
Andrés Loguercio
*andresxpc@ciudad.com.ar*

**COLABORAN**
Durgan A. Nallar
Rodolfo Laborde
Bruno Valenti

**IMPRENTA**
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

**DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.**
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

**DISTRIBUCION INTERIOR**
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898 11º G (1425) Teléfonos: 54-11-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

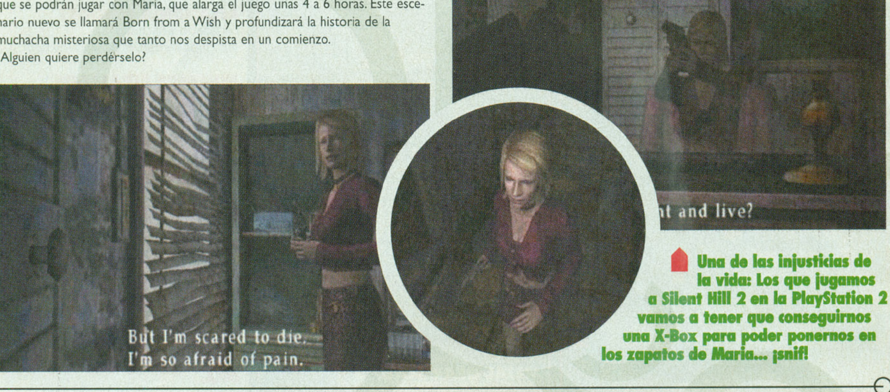

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Editorial PowerPlay.
Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.


Impresa en la Argentina, Noviembre de 2001

# SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

## MÁS MIEDO Y TERROR CON MAS HORAS DE JUEGO

Algunos creen injusto que luego de comprarse la versión de PS2 de Silent Hill 2, Konami salga con que la de Xbox va a ser más larga y va a tener unos cuantos extras. Uno de estos agregados más interesantes serán los nuevos niveles que se podrán jugar con Maria, que alarga el juego unas 4 a 6 horas. Este escenario nuevo se llamará Born from a Wish y profundizará la historia de la muchacha misteriosa que tanto nos despista en un comienzo.
¿Alguien quiere perdérselo?




Una de las injusticias de la vida: Los que jugamos a Silent Hill 2 en la PlayStation 2 vamos a tener que conseguirnos una X-Box para poder ponernos en los zapatos de Maria... ¡snif!

# RESIDENT EVIL GAMECUBE

## MÁS O MENOS EL 70% DEL CONTENIDO DE LA REMAKE DE RESIDENT EVIL DIFERIRÁ DEL ORIGINAL



Shinji Mikami, productor de la saga Resident Evil, reveló que el 70% del contenido de Resident Evil para GameCube diferirá levemente del original de PlayStation. Enemigos e ítems en diferentes lugares, muchas locaciones cambiarán terriblemente y los bichos son muchos más asquerosos que en la primer parte original. Según Mikami, esto puede no parecer mucho, pero logrará mantener el juego interesante para aquellos que ya se jugaron la versión de PSX.
En lo que respecta a la fecha de salida en las tierras de oriente, Capcom pretende lanzar la primer parte de la saga en el mes de marzo. Un mes después, Capcom USA piensa lanzar la versión yanqui, toda traducida y copadita copadita.



Los muchachos de Capcom se defienden ante las críticas de los fans -que los tildan de vendidos- alegando que aprendieron su lección luego de la supuesta exclusividad de Code Veronica para Dreamcast. No sólo dicen haber perdido plata, sino haber cosechado algunos enemigos entre sus filas de fans. Dicen que todos se merecen una versión de Resident Evil para sus consolas y que Nintendo era la única que no contaba con las primeras versiones del Survival Horror por excelencia. Que la exclusividad no va a ser eterna. Y que no habrá máquina que no tenga su versión de Resident Evil...

# CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS

## EL BEN-HUR DE LA XBOX. EL GLADIATOR DE LOS VIDEOJUEGOS

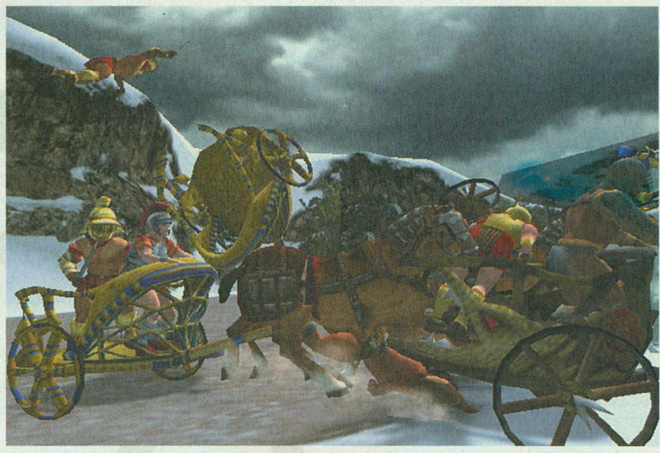
Los muchachos de Kodiak se están asegurando que este Circus Maximus no sea solo un mediocre jueguito de carreras. Y para eso, son muchas las novedades que están incluyendo. A enumerar:

Cada carroza tendrá dos personajes, un conductor y un guerrero. Los jugadores podrán elegir a quien personificar. El conductor, además de manejar la carroza -como cae de maduro- será el encargado de motivar a los caballos para que den todo lo que tienen que dar. Por su parte, el guerrero es el encargado de destrozar a cualquier atrevido que ose tratar de rebasar la carroza sobre la que el está. De todas maneras, no tendremos que rompernos la cabeza por cuál elegir, ya que en el modo single podremos cambiar de personaje cuando querramos. En el modo Multiplayer uno podrá ser el conductor y otro el guerrero, en cooperativo, o enemigos acérrimos en competitivo.

El director de arte del juego es un historiador, además de teólogo. No podemos menos que preveer un realismo impecable en este apartado.

Veinte personajes diferentes a elegir, de cada profesión, cada uno con sus ventajas y desventajas. También podremos elegir la carroza con la que correremos y mejorarla con las ganancias de nuestras victorias. ¡Incluso podemos elegir los caballos!

Este juego que va a despertar pasiones se dejará ver a fines de este año y todos podremos decir.... "¡Los que van a morir te saludan, oh gran Cesar!"







# FAHRENHEIT, UN THRILLER POR CAPÍTULOS

## PRIMERO SALDRÁ EN PC, LUEGO PARA ALGUNA CONSOLA TODAVÍA SIN CONFIRMAR...

New York está paralizada por la nevada más densa que jamás se haya visto. El tránsito no circula, los vagabundos mueren congelados en las calles y nadie se atreve a salir de sus casas por temor a ser asaltados. Este será el clima en el que deberemos jugar este Fahrenheit. Calor bajo cero.

Unos inexplicables asesinatos se están sucediendo en las calles de New York, gente sin antecedentes masacran sin razón a cuanta víctima se les ponga adelante, para después olvidarlo todo. En Fahrenheit interpretamos a Lucas Kane, un fugitivo culpado de asesinar a un inocente y que tiene oscuras visiones de los sucesos que se acontecen... y van a acontecer. Siempre deberá estar un pie adelante de la policía.

Fahrenheit será una aventura en 3D, con luchitas y mucha investigación que saldrá por capítulos descargables del sitio oficial. No sabemos aún como va a ser el sistema para las consolas, pero se asegurá habra una versión casera.

# LARGO WINCH, UNA AVENTURA PARA CONSOLAS

Ubi Soft está laburando en un juego de aventuras que narrará las correrías de Largo Winch. Este personaje es muy conocido en otros lugares del mundo. No acá, sino en Europa, donde los personajes de comics son más bien atípicos. Largo Winch es un multimillonario, muy joven y que reniega de usar traje, muy carismático y que siempre anda tras una aventura. El grupo de malosos W quiere acabar con este peculiar personaje, y Largo deberá usar todos sus encantos y conocimientos para desentrañar un misterio. Los gráficos serán en 3D, renderizados y existirán minigames, peleítas y hacking de computadoras. ¡Completito el muchacho!



# NO HABRÁ GAMECUBE-DVD PARA USA

## PANASONIC RECULÓ Y NO PIENSA SACAR SU HÍBRIDO EN EL PAIS DEL NORTE

Panasonic reveló ayer que no piensa sacar su Panasonic Q -el coso raro que mezclaba una GameCube por un lado y un DVD por el otro- en USA. En Japón saldría el 14 de diciembre y saldría unos 325 dólares. No lo sacan, según un vocero de Panasonic, porque "es un aparato para Japón". Tan simple como eso... ¿de qué se las dan?



## DINO CRISIS SURVIVOR

### ¿UNA PISTOLITA CONTRA UN T-REX?

Sin siquiera comprobar el éxito de su inminente Gun Survivor 2 Code Veronica, los muchachos de Capcom ya apuestan a que sea un éxito. Y es por eso que, sin preguntarle a nadie, ya se encuentran trabajando en un juego similar pero que presentará los dinos de Dino Crisis en vez de zombies y putridos monstruos.

La cosa no viene de disparo a troche y moche, existirá tambien algún que otro puzzle que resolver para hacer todo más variado y más parecido a la saga. Capcom también está diseñando nuevos dinosaurios a los que agujerear. El Carnosaurio, uno de los bichos más feroces, será una de las estrellas principales que opacaria al mismísimo T-Rex.

# MAXIMO: GHOST TO GLORY

## UN REGRESO A LAS BASES EN LA ÚLTIMA GENERACIÓN DE CONSOLAS

Desde las bases del género, con el clásico chico que vuelve a su reino y sólo encuentra destrucción y a su novia siendo secuestrada por un maldito demonio, Capcom nos está preparando para febrero de 2002 un juego de plataformas a la vieja escuela. Muy a lo Ghosts'N Goblins, pero con gráficos geniales, Maximo pinta de lo más lindo. ¿Que por qué se parece Ghosts'N Goblins? Bueno... ¿la historia no les resulta un poquitín conocida? Pero más allá de la falta de imaginación de Capcom, Maximo es igualito al clásico de los 80's: Zombies saliendo de sus tumbas, monstruos alados escupiendo bolas de fuego, gigantescos jefes finales, y un planteo muy similar al del caballero que se iba quedando en bolas, logran que la comparación sea inevitable. Poco se sabe de este jueguito, pero les dejamos unas fotos para que se hagan el bocho.








# GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

## BUE... NO ES LO QUE SE DICE UNA SECUELA, SECUELA...

No han pasado más de seis meses desde que nos corrimos unas carreritas con Gran Turismo 3 ¿y ya va a salir una secuela? No, no es tan así. Gran Turismo Concept 2001 será casi el mismo juego que el anterior pero con algunas cosillas nuevas. Este nuevo juego traerá 20 flamantes bólidos que se mostraron en el 2001 Tokyo Motor Show -de ahí el nombre-. Algunos de esos autos serán: El Integra Type-R, el NSX-R, el Dualnote y el Civil Type-R de Honda. Por parte de Daihatsu tendremos el Copen. Nissan nos trae el GT-R Concept, el Fairlady Z, el R34 SKY-LINE GT-R M-spec, el Premera 20V y el Skyline 300GT. Toyota viene con su Altezza Gita AS200, Soarer 430 SCV, WicLI VS, Pod y RSC. Mientras que Mazda presentará Atenza 5HB, RX-7 Type R Bathurst y RX-8. Y Subaru con su Impreza WRX Sti Prodrive Style. Cinco pistas diferentes y ningún modo Garage. Solo arcade a full que dejará manejar estas hermosuras como Dios manda. En Japón saldrá este próximo mes de enero y costará nada más que 3.200 yenes, algo así como 26 dólares. ¿Contentos?




VIDEOJUEGOS
VENTA DE VIDEOJUEGOS CON GARANTIA
¿TU PLAY NO ANDA? ¡TRAELA YA!
COMPRA VENTA CANJE
SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO DE VIDEOJUEGOS
PLAYSTATION - SEGA Y TODAS LAS CONSOLAS
PRESUPUESTO SIN CARGO • GARANTIA ESCRITA
TODAS LAS CONSOLAS EN OFERTA
XBOX • GAMECUBE • PLAYSTATION 2
DREAMCAST • N64 • GAMEBOY ADVANCE
SONY PSONE • SEGA GENESIS
TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y LAS ULTIMAS NOVEDADES
¡YA LLEGARON!
TRAE TU PLAY O SEGA (CUALQUIER MODELO) JUEGOS Y CDS QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA NUEVA PS2 O DREAMCAST (MAS DIFERENCIA)
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
TENEMOS LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA ¡CONSULTANOS!
¡FELICES FIESTAS!
Av. PUEYRREDON 340 (FARMACIA) TEL/FAX: 4863-0012 • Av. PUEYRREDON 438 TEL: 4864-5078
TRABAJAMOS CON TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS • E-MAIL: INFOPLAYMANIA@YAHOO.COM.AR

# ¡DELTA FORCE: URBAN WARFARE PARA PSX!

## Y CUANDO PARECÍA QUE YA NO IBAN A SALIR MÁS JUEGOS PARA LA PEQUEÑA DE SONY, LAS SORPRESAS NO DEJAN DE LLEGAR

Novalogic anunció que Rebelion está desarrollando este capítulo de la saga Delta Force que será totalmente original para la consolita de Sony. Cabe destacar la tardía aparición de Novalogic en el mundo de la PSX, ya que éste es su primer juego en la consola gris de 32 bits. Delta Force: Urban Warfare, para los menos despabilados, será un shooter estratégico que se diferenciará de los demás de su género gracias a una inteligencia artificial única y nunca vista en la PlayStation. Este juego contará con misiones inéditas nunca vistas en las anteriores entregas de la saga, nuevas habilidades especiales y armas mucho más avanzadas.
El juego verá luz en el mes de mayo del 2002. Paciencia...



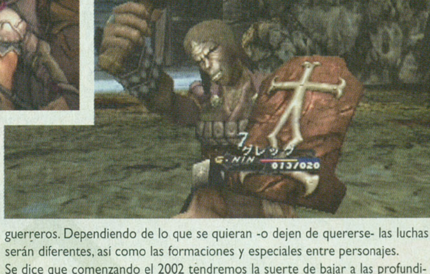


# WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND

## ¿UN WIZARDRY PARA CONSOLAS QUE LLEGA HASTA ESTAS COSTAS? ¿ES ESTO UN SUEÑO?

Wizardry: Tale of the Forsaken Land toma lugar en Duhan, una nación que pronto conocerá el verdadero significado de la palabra horror. Una bola de luz desciende de los cielos y destruye todo a su camino. Los abismos donde incontables monstruos aguardaban su momento para atacar trepan hacia la superficie. La humanidad parece llegar a su fin... Pero, no... claro. Todavía queda un party de seis héroes que con su poder pueden restaurar el orden. Mucho combate en primera persona, mucha exploración y la posibilidad de administrar la experiencia de todos los miembros del grupo, junto con habilidades especiales y características varias.
Una aspecto copado será aquel llamado "Trust System", que nos muestra las relaciones entre los aliados del grupo de guerreros. Dependiendo de lo que se quieran -o dejen de quererse- las luchas serán diferentes, así como las formaciones y especiales entre personajes.
Se dice que comenzando el 2002 tendremos la suerte de bajar a las profundidades de los abismos con este Wizardry.








ULTIMAS NOVEDADES!

GAMECUBE: STAR WARS ROGUE LEADER - LUIGI´S MANSION - TARZAN
FIFA 2K2 - SUPER SMASH BROTHERS MELEE - TONY HAWK´S 3

PLAYSTATION: POWER PUFF GIRLS - HIDDEN & DANGEROUS - V.I.P. -
HARRY POTER AND THE SORCERERS STONE - DRAGON WARRIOR 7

PLAYSTATION 2: JAMES BOND 007 - SSX TRICKY - METAL GEAR SOLID 2 : SOL -
THE SIMPSONS ROAD RAGE - GIANTS: CITIZEN KABUTO

DREAMCAST: NBA 2K2 - TENNIS 2K2 - BOMBERMAN ONLINE - HEAD HUNTER

GAME BOY: LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS - DRAGON WARRIORS
POKEMON CRYSTAL - POWER PUFF GILRS -

GB ADVANCE: BATMAN VENGEANCE - GRAND THEFT AUTO 3 - HARRY POTER -
JURASSIC PARK III - CRUIS´N VELOCITY - STAR WARS JEDI -



ACCESORIOS PARA GAMEBOY

GAME BOY COLOR | PLAYSTATION | NINTENDO 64 | PLAYSTATION 2
ACCESORIOS | DREAMCAST | SUPER NINTENDO | GAME BOY ADVANCE

XBOX YA DISPONIBLE

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

TENEMOS LAS POKÉMON TRADING CARDS GAME EN ESPAÑOL

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

Av. Cabildo 2280 - Local 23
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684




XBOX

GAME BOY ADVANCE
SUPER STREET FIGHTER 2
BATMAN VENGEANCE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
MONSTER INC
BATMAN VENGAENCE
DOOM
STAR WAR JEDI POWER BATTLES
GRAND THEFT AUTO 3
SONIC ADVENTURE
JURASSIC PARK III

GAMECUBE
LUIGI´S MANSION
STAR WARS ROGUE LEADER
WAVE RACE
FIFA 2K2
TONY HAWK´S PRO SKATER 3
SUPER SMASH BRODERS MELEE

DREAMCAST
TENNIS 2K2
NFL 2K2

NINTENDO 64
POKEMON STADIUM 2
MARIO TENNIS
PAPER MARIO
CONKERS BAD FUR DAY
MARIO PARTY 3
AIDYN CHRONICLES
SPIDERMAN

PLAYSTATION 2
FIFA 2K2
METAL GEAR SOLID SONS OF LIBERTY
GRAND THEFT AUTO 3
ACE COMBAT 4
FORMULA 1 2001
DINASTY WARRIOR 3
SOUL REAVER 2
HALF LIFE
JAMES BOND 007 UNDER FIRE

GAME BOY
POKEMON CRYSTAL
POKEMON GOLD - POKEMON SILVER
POKEMON YELLOW (CASTELLANO)
RAYMAN 2

ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276

# DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE, VERSIÓN NUDISTA

## ¡MALDITOS MOJIGATOS MORALISTAS ESTOS DE NAMCO!







Una compañía japonesa de alguna manera se hizo con el código de Dead or Alive 2: Hardcore y desnudó a las muchachas. ¡El sueño del pibe! Bueno, la cosa que esto no le gustó nada a los de Tecmo y ya la están demandando porque afirman que "los cambios en el título distorsionan las intenciones de los creadores de una manera perversa". Claaaaaaro, si ellos pusieron a las minitas re pulposas y sugerentes por cuestiones artísticas... ¡aaaaaaandá!

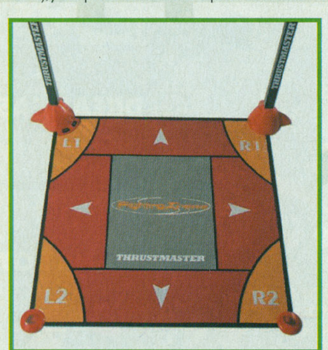
# A LAS PATADAS CON LA PLAYSTATION

## ¡BASTA DE BOTONCITOS Y COMBINACIONES CON EL JOYSTICK! SI REALMENTE QUERÉS DARLE SU MERECIDO A TUS ENEMIGOS, EL THRUSTMASTER FIGHTING ARENA ES LO QUE ESTÁS BUSCANDO

Un verdadero campo de batalla que te permite lanzar tus propios golpes, puños, patadas, fintas... Y sentir la emoción y la adrenalina de la acción en serio.
Se trata de un pequeño cuadrilátero que incluye todas las funciones direccionales (izquierda, derecha, adelante, atrás), y dos postes con sensores capaces de detectar los distintos tipos de golpes y reproducirlos en tu personaje, con la rapidez y el realismo de cualquier otro periférico.
El Fighting Arena es perfectamente compatible con PlayStation 1 y 2 y con tus ganas de divertirte haciendo el ridículo en la privacidad de tu hogar. Además, ya nadie te va a hinchar con que salgas a hacer un poco de ejercicio. ¿Querés ser un verdadero luchador? ¿O vas a seguir juntando grasa, sentado en tu sillón? ¡Compatibles con todos los juegos de lucha del mercado! Llamé ya...



**¡Dejá de ser un gordo mantecoso con esta poderosa máquina!**




**Si te creías ridículo tocando las maracas en Samba do Amigo o la guitarrita en Guitar Freaks, y hasta te animaste a bailar en Dance Dance Revolution, podés hacerte el Van Damme que nadie se va a reír... ¿o no?**

# ¡METAL GEAR SOLID 2 NO ES LA ÚLTIMA AVENTURA DE SNAKE!

## MENOS MAL... PORQUE CON EL FINAL QUE TIENE...

-"Realmente pienso que Metal Gear va a seguir viviendo de alguna forma. Pero como dije al final del primer Metal Gear Solid, pienso que es el momento de entregarle a otro la batuta de director. Podría hacer los planes iniciales para el siguiente juego, pero no mucho más que eso"- dijo Kojima. Eso quiere decir, una buena y una mala. La buena es que a pesar de lo que había dicho hace un tiempo, Snake va a seguir infiltrándose en bases enemigas. La mala es que tememos de lo que le pueda suceder a la saga si Kojima no está detrás. Glup...

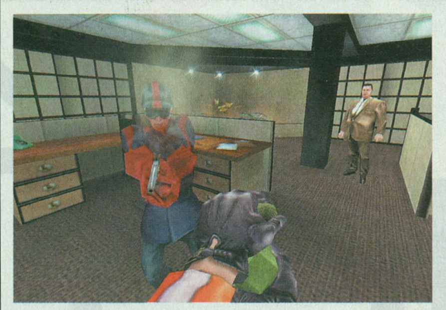
¡CELEBRA ESTAS FIESTAS JUNTO A NOSOTROS!




Acoyte 16 - Local 8 - Buenos Aires
Teléfonos: 4902-3393 - e-mail: ecco@arnet.com.ar

# PS2 NO ONE LIVES FOREVER

**COMPAÑIA:** Monolith Productions
**DISTRIBUCION:** Fox Interactive
**FECHA DE SALIDA:** Febrero de 2002
**GENERO:** Acción y suspenso





El mundo de los FPS para consolas cada vez da más que hablar. Títulos como Red Faction y Half Life han demostrado que se pueden hacer excelentes juegos y que con el pad se pueden manejar perfectamente.

Otro de los títulos que se las trae es Max Payne, un TPS. Pero cuando pocos se lo esperaban, aparece No One Lives For Ever, NOLF para los amigos, un juego que ya hizo su paso triunfal por la PC y ahora viene a enamorar a los usuarios de PS2. En realidad, quien los va a enamorar va a ser Cate Archer, la protagonista del juego.

Cate Archer. Una bella, inteligente y mortal agente secreto que protagoniza un juego con título de film de James Bond: "Nadie vive para siempre". El juego es una aventura arcade en primera persona dispuesta a inmiscuírnos en una intensa trama de acción, misterio, sorpresas, trampas, traiciones y humor en el mejor estilo de las películas de espías de los años 60.

Básicamente, el objetivo del juego (como en toda película de espías) es salvar al mundo.

Por algo Cate trabaja al servicio de una organización internacional súper secreta llamada Unity, dispuesta para ello. Se han descubierto los ambiciosos planes de algunos mafiosos que quieren dominar el planeta, pero aquí estamos nosotros para ayudar a la heroína. El nombre clave de la misión es: The Operative.

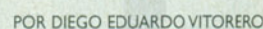
En el juego contaremos con más de 30 objetos entre armas y utensillos que podremos usar. Podremos empuñar un revólver Petri Airweight calibre 38, un rifle de asalto AK-47, un rifle de francotirador SVD con visión nocturna e incluso un arco de caza especial. Lo mejor es que cada uno de los mortíferos artefactos puede cargar diferente munición (hasta 5 tipos distintos), que conllevan mayor velocidad de disparo, precisión, ruido o capacidad explosiva. Además de todo esto, tenemos artefactos militares, e incluso lanza-granadas como el M79.

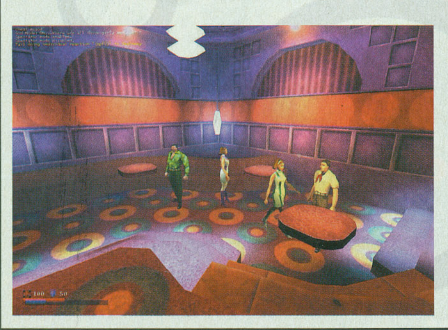
También tendremos todas esas cosas que abundan en los agentes secretos, como lápiz de labios explosivos, hebillas para abrir puertas, ganchos para treparnos por donde sea, un líquido desvanecedor de cuerpos y un sin fin más que nuestra amiga seleccionará antes de cada misión.

Incluso podremos añadirles silenciadores y miras láser, así como emplear botones de disparo secundarios que nos ofrezcan todo tipo de modos de operación, otra cosa será que hagamos gala de la suficiente habilidad para salir con vida de las situaciones más comprometidas.

En el modo de un sólo jugador tendremos hasta 15 misiones, cada una de ellas subdividida en partes que aumentan el total de niveles a un número superior a 60. A esto tenemos que sumarle las cámaras de seguridad, perros, puertas cerradas, entradas secretas, fosos con tiburones y guardias de seguridad que guardan celosamente sus pequeñas parcelas dentro de los muchos metros cuadrados que engloban a No One Lives Forever. Podremos optar por deslizarnos entre las sombras y tratar de pasar desapercibidos o cargar nuestra ametralladora y disparar a diestra y siniestra, la decisión es sólo nuestra.

Todavía faltan un par de meses para que No One Lives Forever vea la luz. Seguramente será uno de los mejores FPS para consola. Agregará ciertos elementos de los que carecen otros juegos del género, haciendo que se torne en una vuelta de tuerca interesante.


POR DIEGO EDUARDO VITORERO





# ECCO











PS one

GAME BOY ADVANCE




## ELLOS SABEN DONDE ENCONTRAR LO ULTIMO
## VENI VOS TAMBIEN A COMPROBARLO...

**Acoyte 16 - Local 8 - Buenos Aires**
**Teléfonos: 4902-3393 - e-mail: ecco@arnet.com.ar**



# DONKEY KONG RACING

**COMPAÑIA:** Rare
**DISTRIBUCION:** Nintendo
**GENERO:** Carreras
**FECHA DE SALIDA:** Desconocida

Paren! ¡No corran! - todavía -. Cuando el título de un juego termina con "Racing" sentimos ganas de correr - a contramano -. Más si un nombre conocido acompaña. Pero, si hablamos de Donkey Kong, hay que dar luz verde.



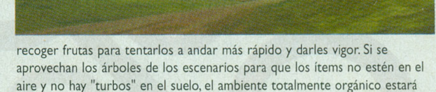
## CARRERAS DE ANIMALES (EN AMBOS SENTIDOS)

Debutando en GC, se presentan los personajes de la saga: Donkey, Diddy (¡quien esta vez no pudo apropiarse del juego!), Kiddy, Taj, Tiny; Expesso, Rambi, Enguarde... es difícil que un mono maneje un kart y quieren que lo haga ¡¿un rinoceronte?! ¡Nooo! En lugar de autitos, DKR propone montar avestruces y rinocerontes, entre otros animales, para llegar a la meta. Esta especie de carreras se vio antes pero como mini-juegos (OK, a excepción de Gallop Racer); en cambio, el gorila de Nintendo lo hace en grande otra vez.

¡Vaya si lo hace en grande! Las corridas tendrán sitio en colosales ambientes de rutas tan poco definidas que largarán en tierra pero podrán continuar en aire o agua...

Para empezar, la selección de personajes requerirá pensarla dos veces: si las leyes de la física se cumplen, el equilibrio entre el conductor y el conducido será fundamental para una buena performance. Imaginen que una abeja volará lentamente con el rechoncho Chunky y un paquidermo será casi incontrolable con la diminuta Dixie.

También el control deberá repensarse: tomar una curva o una rampa (si hubiera) con un pez espada es muy diferente a hacerlo con un auto. Aunque será más intuitivo manejar, acelerar y frenar un animal usando un stick, con la ventaja que tiene sobre un botón (o quizá se usen los gatillos analógicos). Es raro que un juego de carreras muestre animaciones. Sin embargo, a falta de autos, los movimientos de los corredores brillarán y hasta podrían reemplazar a los indicadores para transmitir el estado de nuestros "corceles". A propósito, deberemos recoger frutas para tentarlos a andar más rápido y darles vigor. Si se aprovechan los árboles de los escenarios para que los ítems no estén en el aire y no hay "turbos" en el suelo, el ambiente totalmente orgánico estará completo.



En este sentido, puede no haber armas pero, entre estampidas de avestruces y cardúmenes de pirañas, nuestras bestias serían igualmente violentas para desviar a los adversarios. Hablando de ellos ¿habrá algún villano o causa detrás de todo esto? Diddy Kong Racing introdujo jefes y una historia así que K. Rool, Kaos o Wizpig podrían presentarse como desafíos especiales. Y vayan comprando joysticks extras porque, dada la multiplicidad de opciones, el modo multiplayer resultará único durante un tiempo indefinido.



Como siempre, cuando la esencia de un juego es tener a los otros atrás, el sonido envolvente jugará un rol importante, al tiempo que por primera vez escuchamos la clásica música de Donkey Kong con calidad de CD.

Hasta ahora, se exhibieron solo fotos y videos prerenderizados, con los efectos espectaculares que eso supone. Aun así, se puede notar modelos con un nivel de detalle inferior, pero aplicarlos al juego será sumamente inteligente: la cantidad de animales y la velocidad a la que correrá todo no solo distraerán de sino que requieren detalles menores. De cualquier forma, no hay duda de que Rare puede hacer lo imposible. No sorprenderá que los gráficos finales sean casi iguales a los prototipos (en realidad ¡si sorprenderá!).

Lo único lamentable es que la salida del juego quizá se demore. Nintendo no querrá poner en carrera a dos personajes tan vendedores como Donkey y Mario, quien también saca su juego de karts en 2002. A esperar la largada entonces.

POR BRUNO "VR1" VALENTI




Rodriguez Peña 1094 • Capital Federal
Tel/Fax: 4814-3032
email: replay@fibertel.com.ar

XB

# DUALITY

**COMPAÑIA:** Trilobite Graphics
**DISTRIBUCION:** Phantagram Int.
**GENERO:** Aventura+RPG+Acción!
**FECHA DE SALIDA:** Fines 2002

Juntos, la realidad y el cibermundo generan una dualidad cósmica. Hoy esas dos dimensiones están bien diferenciadas una de la otra. Pero en el mundo futurístico que nos planeta Phantagram, los límites se lucen un poco más difusos. Megas coorporaciones monopólicas rigen el destino del planeta y la virtualidad es tan real como lo es la vida misma. Y la dualidad del individuo ya no se trata sólo de un caso de esquizofrenia.



Por un lado tenemos a Travis, el encargado de seguridad de una de las empresas quien debe rescatar unos planos, hurtados por la competencia. La misión tiene doble objetivo: resarcir su incompetencia y ganar el dinero que ansía todo mercenario. Por el otro lado, tenemos a Sam, una hacker, la conexión entre el mundo real y el ciberespacio. Aparte, un científico que "sabía demasiado" es asesinado, a través de Travis, por el malo. Lo que éste no esperaba es que el científico se transforme en un ser virtual, vengativo como cualquiera.



Personificaremos entonces a un hombre, una mujer y un asexuado ente digital (!), con más diferencias que las que suponen. El primero usará violencia y armas; la segunda, actividad furtiva y programas, como si fueran magias. Sin embargo, todos los capítulos tendrán como cualidad común un desarrollo libre, otro elemento RPG en la aventura.

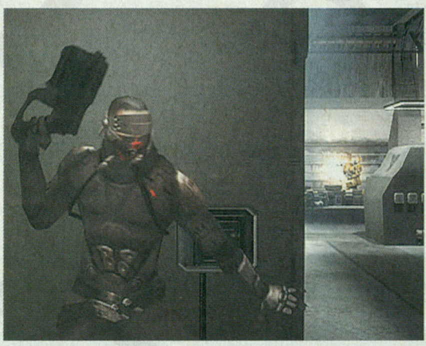
Volviendo a las diferencias, la destreza de Travis se manifestará en la acción de apuntar automáticamente; con Sam deberemos hacerlo en forma manual. ¿A quién o qué? A hasta cinco enemigos en pantalla. Quizás sean pocos, más (¿o menos?) considerando que contarán con un nivel de detalle intermedio (2000 polígonos cada uno). A pesar de esto, lo especial de las peleas será el comportamiento cooperativo de los contendientes, resultado de una inteligencia artificial "pensada" específicamente. Y nunca la inteligencia artificial tuvo tanto sentido porque los enemigos serán máquinas, humanoides, entidades virtuales, etc. Lo que no se entiende es cómo venceremos a semejante equipo con el malvado control "Resident Evil". Duality nació como un proyecto para PC pero la versión para Xbox querrá aprovechar los dos sticks analógicos.

Por ahora, el protagonista cuya actividad se desconoce es Cube, el cyber-ser: "...no puede ser físicamente tocado..." dicen los productores. Esto deja también como incógnita cómo se balancearán los personajes para la opción multiplayer, sea cooperativa o competitiva. Y ¿qué mejor juego que éste para jugar on-line? A confirmar.

Pese a la discontinuidad que puede resultar de la actuación de tres protagonistas, sendas tramas irán enredándose, integrando esa heterogénea mezcla de mundos para crear un ambiente creíble. Obviamente, las animaciones, las sombras dinámicas, el bump mapping (técnica de texturado que simula relieve); los videos, los efectos de partículas más espectaculares que se hayan visto en mucho tiempo y la música electrónica harán lo suyo.

Para terminar, Duality viene (¡oh, casualidad!) poco antes que el 2002 vea su fin.

POR BRUNO "VR1" VALENTI






+10 JUEGOS + VMU
+ 2 JOYSTICKS + TRAFO
¡OFERTA INCREIBLE!

DVD PIONEER
MODELO 444 CON REPRODUCTOR DE MP3

MINIDISC SONY
RECORDER
C/CABLE LINK

ENVIOS A TODO EL PAIS

EL MEJOR PRECIO DE ACCESORIOS PARA TODAS LAS MAQUINAS

Mandanos un e-mail y recibis los lanzamientos!

TEL/FAX: 4952-7006 • E-MAIL: gigas_@hotmail.com

# NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS

**PLAYSTATION 2**
NFL 2K2
METAL GEAR SOLID 2
JAMES BOND 007
THE SIMPSONS ROAD RAGE
SSX TRICKY
PRO EVOLUTION SOCCER

**GAMECUBE**
STAR WARS ROGUE LEADER
LUIGI'S MANSION
FIFA 2K2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**XBOX**
HALO
FORMULA 1 2001
DEAD OR ALIVE 3
SHREK
NBA LIVE 2002

**PLAYSTATION**
V.I.P.
POWER PUFF GIRLS
DRAGON WARRIOR 7
HARRY POTER

**DREAMCAST**
NBA 2K2
TENNIS 2K2
BOMBERMAN ONLINE

**GAMEBOY ADVANCE**
MONSTER INC
GRAND THEFT AUTO 3
JURASSIC PARK II

- ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CORREO ARGENTINO
- CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
- REPARACIONES DE MAQUINAS

JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 11:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 11:00 A 22:00
E-MAIL: AKUMAS@WEB-MAIL.COM.AR




# ELDER SCROLLS: MORROWIND

**COMPAÑIA:** Bethesda SoftWork's
**DISTRIBUCION:** Bethesda SoftWork's
**GENERO:** RPG
**FECHA DE SALIDA:** Febrero 2002

Siempre lo dije, los juegos de antes solían ser más... peligrosos. La mayoría de los títulos que vemos hoy en día, sin ser malos, nos llevan de la nariz a un final inevitable. Los juegos de antes eran marginales, hechos por marginales, para marginales. Y completamente hardcores. Hoy, los videojuegos son una industria más productiva y como tal, debe presentar productos más depurados y accesibles. Bethesda SoftWork's tratará, en esta tercer parte de la saga Elder Scrolls, como un legado a todos los fans que apoyaron su trabajo, mezclar el peligro de aquellos pilares de la industria, con la libertad de un juego de rol Online sin dejar de lado la profundidad de los juegos de rol clásicos.

## LIBERTAD, PRECIADO TESORO



Morrowind comienza dentro de un calabozo. Somos, ni más ni menos, que un prisionero. A cambio de nuestra libertad, nuestros carceleros nos encargan unas cuantas misiones. Y es en este burdo ejemplo, sin ir más lejos, donde apreciamos la libertad con la que nos provee este juego. Bien podemos cumplir las misiones que nuestros captores nos encargan o intentar escapar de la ciudad. Nada de seguir una línea de juego ineludible, para avanzar en la trama. Lógico, después, si nos escapamos, lo mejor será no volver a esa ciudad, porque nos van a andar buscando ¿viste?

La trama principal de Morrowind gira en torno a un ente que está queriendo destrozar el mundo de Tamriel y nuevamente se nos da la opción ¿tratamos de evitar que el malo se salga con la suya o hacemos nuestra vida? Elijamos lo que elijamos, el juego no termina, el quest principal dura unas 40 horas, pero existen cientos de quests alternativos que nos mantendrán ocupados -por nada menos que 100 horas- si no queremos andar salvando el mundo por millonésima vez. De más está decir que las cosas que hagamos, o dejemos de hacer, repercuten en el mundo todo. Si entramos a hacer pillaje a un pueblo como parte de una misión, nuestra reputación nos va a preceder y los NPC no se van a mostrar muy amables con nosotros. ¿Quién sabe que pasará si elegimos no salvar al mundo? ¿Explotará todo? Como sea, ahí no termina el asunto de la libertad. Si decidimos usar una hermosa espada, llena de diamantes y rubíes, es muy probable que algún ladrón nos ponga en la mira de su próximo atraco. ¿Ya se les está haciendo agua a la boca? Sigan leyendo, entonces...

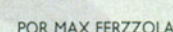
## RAZAS, HABILIDADES Y COSAS POR EL ESTILO

Dependiendo de la raza que adoptemos para nuestro personaje, los NPC actuarán de una manera u otra. No van a reaccionar de la misma manera frente a un aristócrata que frente a un Guerrero de las Nieves. Seguramente, también, cada raza tenga su contraparte enemiga.

Los Redguard se desempeñan como guerreros. Los Khajiits, una raza humanoide de gatos, son excelente ladronzuelos. Los Bretons, hechiceros del mundo de Tamriel, son los más hábiles en el uso de la magia. Los Nords, guerreros de las nieves. Los Imperials y Argoninas son los burgueses naríz parada de Morrowind. Y, por último, los Elfos que son maestros en el uso del arco. Cada una de estas razas será más habil que otra en alguna de las 27 habilidades del juego. Lo que no quiere decir, que con el uso de la experiencia, no podamos elevar otras habilidades que no sean las características de la raza. ¡Hasta en eso tenemos libertad!

El uso de la placa gráfica GeForce 3, más el poder del Dolby Digital 5.1, explotados a la perfección en este título, lograrán un mundo fantástico de ensueños. Los combates, por suerte, no serán ni por turnos ni aleatorios, sino a pura espada y habilidad y en tiempo real.

Veremos este Elder Scrolls en Febrero del próximo año.


POR MAX FERZZOLA






TODAS LAS NOVEDADES

Garantizamos los mejores precios del mercado



Envíos sin cargo al interior del país en el día por contra reembolso

VENTA MAYORISTA
ATENCION ESPECIAL A REVENDEDORES



¡Felices Fiestas!

Los últimos títulos en DVD






TEL: 011-5901-2600 líneas rotativas.
FAX: 011-4958-0924 asian_games@fibertel.com.ar



LUCAS GAMES

XBOX - GAMECUBE - PLAYSTATION 2 - DREAMCAST
GAME BOY ADVANCE - NINTENDO 64 - PSONE - GAME BOY COLOR

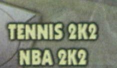
CONSOLAS · ACCESORIOS · NOVEDADES · REFORMAS

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

HALO
DEAD OR ALIVE 3
MUNCH´S ODDYSEE

LUIGI´S MANSION
SIMPSON´S ROAD RAGE
BATMAN VENGANSE

METAL GEAR SOLID 2
SOUL REAVER 2
DEVIL MAY CRY
GRAND THEFT AUTO III



TENNIS 2K2
NBA 2K2
PHANTASY STAR ONLINE 2




ENVIOS A DOMICILIO EN LA ZONA E INMEDIACIONES
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

CABILDO 2040 LOCAL 104 - (1428) - TEL.: 4780-3103
SABADOS ABIERTO HASTA LAS 20:00HS
ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO




# PROJECT EGO

**COMPAÑIA:** Big Blue Box
**DISTRIBUCION:** Sin anunciar
**GENERO:** Aventura
**FECHA DE SALIDA:** Fines 2002



Un mundo cambiante. Algo nunca visto en los juegos, no en esta magnitud. La tierra, la vegetación, los edificios y hasta los hombres, mujeres, niños y animales que pueblan este mundo, todos ellos se transforman con el paso del tiempo; lo mismo que nos transformamos nosotros en la vida real. Porque envejecemos. Nuestra piel se arruga y el cabello se vuelve blanco. Nuestros cuerpos pierden su energía pero la mente tiene la sabiduría que sólo la experiencia puede brindar.

## ALBION

Albion es ese mundo, nacido exclusivamente para la Xbox. Y este juego, que por ahora se conoce como Project Ego, y antes como Fable, o Heroes, parece destinado a cambiar para siempre lo que conocemos. Todo en Albion es dinámico. Una semilla que arrojemos al suelo se convertirá en un árbol con el paso del tiempo, un corte de espada suficientemente profundo en la piel será todavía una cicatriz años más tarde.

Project Ego está siendo desarrollado por Big Blue Box, una compañía satélite de la famosa y británica Lionhead Studios, presidida por uno de los capos más grossos de la industria, Mr. Peter Molineaux. Lionhead dio vida a Black & White, el juego que en las PC y PlayStation hizo posible por primera vez un universo donde los personajes y algunos edificios cambian de aspecto con el tiempo y la influencia de nuestro comportamiento. Project Ego va más allá, haciendo que todo, absolutamente todo el mundo que veamos se modifique ante nuestros ojos.

Es un juego con muchos elementos de rol, un género que siempre le interesó al master Molineaux pero nunca había llevado a la práctica. Empezaremos el juego con un personaje, varón o mujer, a la edad de 15 años, y viviremos en busca de una venganza por el asesinato de nuestros seres queridos, hasta una edad de 70 u 80 años, cuando moriremos. El objetivo principal de Project Ego es que nos volvamos héroes, la persona más respetada y temida de la historia de Albion.

## DINÁMICA

El personaje que juguemos irá cambiando de acuerdo a nuestras acciones, siguiendo una historia lineal, aunque con muchas actividades extras en las que podremos detenernos cuanto nos plazca. Por ejemplo, si nos dedicamos durante un tiempo a hacer trabajos pesados, como cortar leña o acarrear bultos, nuestro cuerpo se tonificará y los músculos crecerán. Exponernos mucho al sol nos bronceará la piel, pero permanecer algunos meses explorando una cueva nos pondrá








En esta navidad, Papa noel
ya sabe donde comprar los regalos
LLEVATE UNA PS2
CON
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
Nintendo
SEGA
PSone
GameBOY ADVANCE
GAMECUBE
The World
GAME
SANMARTIN 860 GALERIA ROSARIO LOCAL 10
Tel.: 0341-4214926 ROSARIO
SONY
©1987 2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.
Estas navidades pasalas
jugando
Nintendo
SONY
SEGA
THE WORLD
NINTENDO
GAMECUBE
Pedile a Papa Noel
UNA GAMEBOY ADVANCE!!!
TODA LA LINEA NINTENDO
PSone
TODOS LOS TITULOS
PS2
Mendoza 3936 Tel.FAX.: 0341-4399218
ROSARIO
NINTENDO
GAMECUBE.

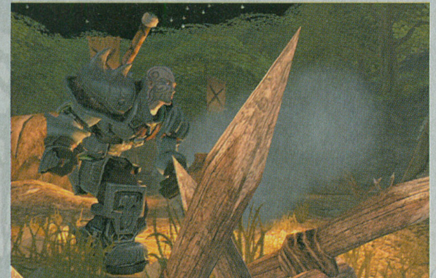
blancos y enfermos. Comer en exceso nos volverá obesos. El aspecto del personaje será modificable además por nosotros, porque podremos elegirle una vestimenta y hasta un color y corte de cabello. ¡Y cortarnos el pelo las veces que queramos!

El personaje recorrerá así su vida, luchando por encontrar a los asesinos de sus padres. Los caminos de Albion son inseguros, plagados de ladrones y peligros, incluso fieros monstruos que no dudarán ni un segundo en servirnos en la cena. La magia existe en Albion, por lo que si optamos por convertirnos en un hechicero a mago también podremos atacar y defendernos con el uso de nuestros poderes. Por el contrario, la fuerza de las armas y la dureza de la armadura serán las que nos lleven a la victoria a lo largo del tiempo.



## HEROES

Es muy interesante comprender que cada acción que tomemos tiene consecuencias en Albion, no solamente en su aspecto sino también en el comportamiento de sus habitantes con



relación a nuestro héroe. Una pelea entre adolescentes podría dar como resultado una enemistad eterna. Un pueblo incendiado por el enemigo se convertirá en un montón de ruinas ennegrecidas una vez el fuego se extinga, y si regresamos por allí años después tal vez lo encontremos gris y cubierto de enredaderas. Nuestro pueblo natal se volverá una ciudad con los años. Si tenemos una gran reputación los juglares cantarán nuestras proezas en las tabernas y los chicos hasta se cortarán el pelo como nosotros y nos proclamarán su héroe máximo.

No habrá clases de personajes. El tiempo nos volverá magos poderosos o guerreros temibles, según lo que hayamos elegido hacer, porque acumularemos pergaminos mágicos y poderes nuevos, o magníficas armas y técnicas de combate especiales. Y una reputación. Por supuesto, podremos optar por ser malvados, pero a menudo eso nos llevará a tener una vida difícil y a escondernos de quienes pretendan ganarse la recompensa que pese sobre nuestras cabezas.

Nada nos impedirá matar a alguien para robarlo, pero luego seremos un delincuente que terminará en las fauces de una bestia del bosque, porque ni siquiera podremos dormir en una ciudad sin ser atacados. A lo mejor no lleguemos a los 70 u 80 años, y sólo terminemos colgados en la plaza principal...

## HIJOS DE LA XBOX

Microsoft logró convencer al equipo de Big Blue Box para que Project Ego sea un juego sólo disfrutable por los usuarios de su nueva consola. Gráficamente, será uno de los mejores que podremos tener en los primeros tiempos de la Xbox. Albion en movimiento es sorprendente: las nubes transcurren en el cielo, el agua de los arroyos corre suavemente y el trigo se agita al viento. En otoño, el follaje se tornará dorado y rojo y amarillo y finalmente se desprenderá a nuestro paso. En invierno la nieve nos obligará a encontrar un refugio para pasar la noche. La primavera nos enamorará... sí, como lo leen. Podremos arrancar una flor y correr tras nuestro amor y, si tenemos suerte, veremos también crecer a nuestros hijos y envejecer junto a nosotros.



Al final de la historia, si hemos atravesado los peligros de Albion, podremos mirarnos al espejo. Estaremos viejos, con los cabellos blancos o simplemente calvos, algo encorvados, y con un enorme pasado, un pasado que se habrá convertido en la mayor legenda del continente.

POR DURGAN NALLAR






# EL MUNDO DE LAS CONSOLAS Y ACCESORIOS

XBOX

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

DREAMCAST

NINTENDO 64

PSOne

METAL GEAR 2: SONS OF LIBERTY

GAMEBOY COLOR

GAME BOY ADVANCE

www.sala1.com.ar

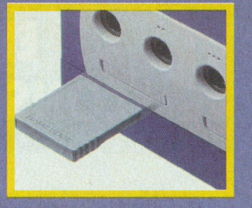
¡LLEGARON LAS CARTAS DE HARRY POTTER!

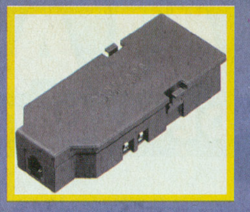
Servicio técnico integral
Planes de pago con tarjeta de crédito
Venta exclusiva de accesorios Xtecnlogies
Salguero 1954 - Palermo - TE: 4826-8315
Abierto: De Lunes a Sabados de 10:30 a 20:30hs

¡Enterate de todas las ofertas en nuestra nueva página!

Mail: Sala1@uole.com






LUIGI'S MANSION




Al igual que en el lanzamiento japonés de la consola de Nintendo, no hay mucho que contar sobre este acontecimiento histórico de la industria digital. Nintendo nuevamente hizo gala de su organización, no faltaron máquinas y las colas en los locales que ofrecían la GameCube no duraban más de media hora. Muchos habían preordenado la máquina y les llegó a las puertas de sus hogares. Todo muy tranquilo. Cada uno compraba su máquina y se iba a disfrutarla a su casa. Ningún evento al estilo Xbox, ni problemas divertidos al estilo PlayStation 2. Recordemos que el lanzamiento de esta última se organizaban festicholas re grossas en la calle y todo el mundo se divirtió a lo grande.

Este es también un gran salto para Nintendo, que -luego de aprender una valiosa lección con la Nintendo 64- se vuelca al formato digital, abandonando para siempre los cartuchos. Los juegos del lanzamiento no son lo que se dice muy tentadores, salvo alguna que otra excepción, como Super Monkey Ball (el primer juego de Sega para la GameCube de Nintendo), Luigi's Mansion y Star Wars: Rogue Leader. Para comienzos de diciembre ya deberíamos estar viendo los juegos más jugosos de este sistema: Super Smash Bros. Melee, Pikmin y Eternal Darkness: Sanity's Requiem, entre otros. Mario Sunshine, Metroid Prime, The Legend of Zelda junto Star Fox Adventures y el nuevo Perfect Dark Zero, van a ir saliendo de a poco y se irán dejando ver desde el comienzo al final del año 2002.

El precio del sistema es de 199 dólares, 100 pesos más barato que la Xbox, pero carece de alguna de las prestaciones de la máquina de Bill. Nintendo tampoco a querido dar una fecha aproximada de cuando su máquina irá Online, lo cual es una macana. No reproduce DVD y, para colmo, Panasonic dijo que no iba a traer su híbrido para estos lares. Aunque, déjennos decirles algo, el control de la GameCube es lo más cómodo que hemos probado en mucho tiempo. Liviano y anatómico. Además, el Cubo Nintendo es chiquitito chiquitito y no pesa nada. Es feo, pero práctico.

## PRESENTACIÓN ARGENTINA DE LA GAMECUBE (13/11/01)

La hora, diez de la mañana. El día, martes 13 de Noviembre. El lugar el Lounge Pub, un agradable reducto de la calle Arenales. Velas encendidas, luz tenue y unas muy lindas chicas que servían café, alegraron nuestra mañana. Mucho para comer y beber, gratis. Cuando nos estábamos tomando el tercer café gratis, un señor muy educado y con un léxico impecable comenzó a hablar de la estrategia de Nintendo para con su GameCube. Era Mark Stockdale, Gerente


PIKMIN

## ESPECIFICACIONES TECNICAS

**Velocidad del CPU:** 485 Mhz
**Procesador Gráfico:** 162 Mhz Flipper
**Memoria:** 40 MB
El procesador puede dibujar ocho (8) texturas en un solo pase de rendereado. (Tengamos en cuenta que la PS2 solo puede dibujar una).
Carece de soporte para sonido 3D, de disco rígido y de adaptador de banda ancha. Estos dos últimos se venderán por separado, en cuanto estén listos.




Regional de Mercadotecnia de Nintendo Latin America. Dijo que que la GameCube fue hecha para juegos y sólo para eso. Que se había consultado a los desarrolladores para saber qué era lo que necesitaban para poder dedicar su creatividad al desarrollo de juegos (es decir que fueran fáciles y rápidos de programar, y más baratos de producir), y con esa concepción habían diseñado la nueva consola. Habló de los personajes de Nintendo, de Mario, de Pikachu, de Donkey Kong, Zelda y toda la conocida pandilla. Mostró los pequeños discos ópticos de 1.5 GB que utilizan los juegos de GameCube, refiriéndose al problema de la piratería de software (es una tecnología induplicable, afirmó) y señaló algunas características de la consola, como su capacidad para interactuar con el Game Boy Advance y la existencia de un slot en la base del cubo que permitiría en un futuro el agregado de alguna clase de dispositivo para conectarse a Internet, "cuando Internet y los juegos sean un mercado rentable". Enseguida tomó la palabra el presidente de Gamela, empresa argentina que tiene los derechos exclusivos de Nintendo en la Argentina, quien se refirió entre otras cosas a la estrategia de marketing del producto.




Más tarde, el Gerente Regional de Mercadotecnia... -Mark, bah- contestó las preguntas del público. La que más incomodó a este caballero era el precio de la consola en la Argentina. Quinientos pesos, dijo a regañadientes. Ciento treinta cada uno de los juegos. Sin embargo, el presidente de Gamela se mostró muy optimista con la preventa de la consola, incluso afirmó estar asombrado de la respuesta del público, que cuenta los minutos para poder tener uno de los cubos en sus manos. Se espera que la GameCube proporcione excelentes ingresos a Nintendo.

El primer día, Nintendo of America hizo nada menos que 100 millones de dólares vendiendo sus máquinas y juegos. Se estima que por cada GameCube los fanáticos se llevaron entre dos y tres títulos para disfrutar en sus casas. Los juegos más vendidos fueron Luigi's Mansión, seguido por Star Wars: Rogue Squadron 2 y Wave Race: Blue Storm.

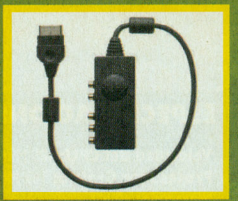
Terminada la charla, y tras el sorteo de una consola que, por desgracia, no nos tocó en suerte, nos dejaron jugar unos fichines. Wave Race era el único en exhibición, pero convencimos al flaco de Nivel X -que presentaba los juegos- para que nos pusiera un ratito Luigi's Mansion. Wave Race no nos sorprendió demasiado. El agua se ve linda y la física no está mal, nada más. En cambio, el jueguito de Luigi resultó simpático, por lo menos. En el próximo número de Next Level podrán leer un examen exhaustivo de todos los títulos copados del lanzamiento de la GameCube.




Un evento que esperamos se repita cada vez que lanzan algo al mercado argento. ¡Aunque sea por las medialunas!







Desde el día 11 de noviembre que la televisión yanqui gritaba uno de los sucesos más esperados en la industria de los videojuegos. 500 millones de dólares en publicidad luego, el 15 de noviembre el mundo escuchó una frase que quedará en la historia de los videojuegos. "El futuro del entretenimiento comienza hoy, y comienza con la Xbox", dijo Bill Gates al comenzar la presentación de su nueva y flamante consola. Solo el tiempo dirá que hay de cierto en ello. Lo cierto es que la Xbox ya está en la calle y el lanzamiento fue toda una fiesta. El evento principal se realizó en la juguetería Toys-R-Us de Times Square, en el primer minuto del día miércoles 15. Comenzado el show, Bill presentó el producto y después se hechó unas peleitas de Dead or Alive 3 contra The Rock -una conocida estrella de lucha libre-. Billy también vendió personalmente la primera Xbox, y todo el mundo aulló de algarabía. Después, el magnate retó a muchos de los presentes a unas partiditas en la flamante maquinola. Los juegos que acompañaron las consola, en su primer día, son nada menos que 19: Halo, Dead or Alive 3, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Tony Hawk's Pro Skater 2x, Cel Damage, Madden NFL 2002, 4X4 EVO 2, Test Drive Off Road - Wide Open, Dark Summit, Fuzion Frenzy, Shrek, AirForce Delta Storm, NASCAR Heat 2002, NASCAR Thunder 2002, NFL Fever 2002, NHL Hitz 20-02, TransWorld Surf y Mad Dash Racing. Se prometen otros 15 títulos para antes de fin de año.

Entre paréntesis, y para los que se preguntan, Microsoft piensa tener su Zona Online, para que todos nos reunamos a jugar en la virtualidad, para mitades del año que viene.

El precio de la Xbox en USA es de 299 dólares, contra los 199 de la GameCube. Pero hay que recalcar que la Xbox tiene muchas más prestaciones que la máquina de Nintendo. Tiene un disco rígido, tiene un adaptador de banda ancha, Dolby Digital 5.1 y reproduce DVD, con un accesorio que se vende aparte.



PROJECT GOTHAM RACING

## MICROSOFT ARGENTINA

Curiosos como somos, nos pusimos en campaña para conseguir la palabra oficial de Microsoft Argentina, para ver que era lo que pensaban hacer con el asunto Xbox. Francisco Ortiz, encargado del área de juegos de Microsoft fue tan amable de responder todas nuestras preguntas. Y esto fue lo que charlamos.

**Next Level: ¿Qué planes tiene Microsoft Argentina para la Xbox?**

Francisco Ortiz: La Xbox va a llegar al país luego de los lanzamientos en Estados Unidos, Japón y Europa. Calculamos traer un pequeño número de consolas entre abril y agosto del año que viene y a partir de ahí prepararnos para la navidad del 2002, en donde podremos ofrecerla en todo el canal de retail y en todos los resellers.

**NL: ¿A qué precio la van a traer? ¿A cuanto los juegos?**

FO: Calculamos que va a estar alrededor de los $650-$700 y los juegos entre $80-100.

**NL: ¿Qué apoyo le van a brindar a los usuarios que compren la máquina aquí?**

FO: Microsoft va a dar garantía sobre todo producto que hayamos importado y que se haya vendido en el mercado, tanto sobre el software como sobre el hardware.

**NL: ¿Van a hacer algo contra la piratería que azota las consolas?**



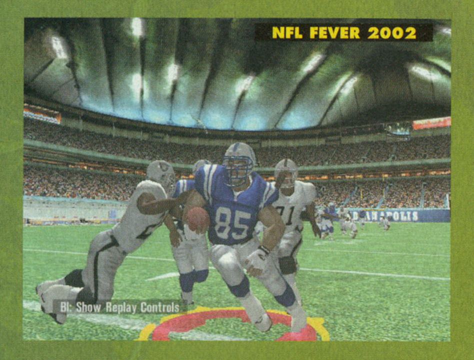
HALO



## ESPECIFICACIONES TECNICAS

**Velocidad del CPU:** 733 Mhz
**Procesador Gráfico:** 250 Mhz nVidia XGP
**Memoria:** 64 MB
El procesador puede dibujar cuatro(4) texturas en un solo pase de rendereado. (Tengamos en cuenta que la PS2 solo puede dibujar una)
Dolby Digital 5.1, Disco rígido y adaptador de banda ancha, incluído.

FO: Microsoft esta trabajando en conjunto con Gamela (distribuidor de Nintendo para la Argentina) y con Sony para tratar de bajar los niveles de piratería en el país. Para eso estamos tratando de llevar a cabo acciones junto con las principales cadenas y negocios vendedores de estos productos en el país para concientizar a la población sobre la necesidad de comprar soft legal.




## LA XBOX EMPEZARÍA PERDIENDO PLATA

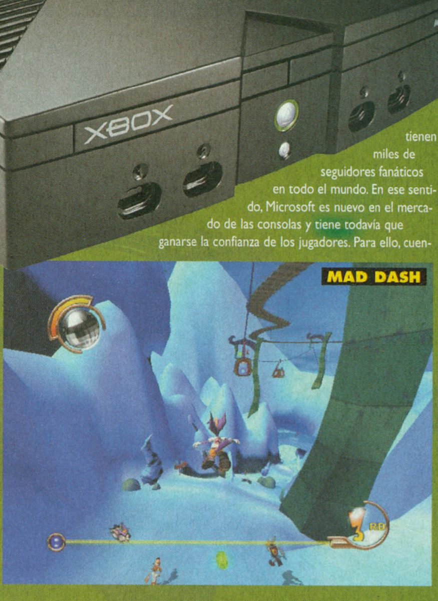
Según Reuters, el analista Morgan Stanley proyectó que Microsoft perdería una gran cantidad de dinero en los primeros años hasta alcanzar el punto en que queden hechos. Mary Meeker dijo que el asunto con la Xbox es algo a largo término y cree que la consola podría perder algo así como 1 billón de dólares hasta el 2004, antes de que la Caja X empiece a dar ganancias. Incluso siendo un producto razonablemente exitoso.

**NL: ¿Harán algo así como un gran lanzamiento? ¿Nos van a invitar? ¿Va a haber sanguchitos de miga?**

FO: Obviamente, el año que viene se hará el lanzamiento de la consola en el país y Next Level será el invitado de honor en el mismo. Prometemos sandwichitos y muchas más cosas...

**NL: Y ¿porqué comprar una Xbox y no una PlayStation 2 o una GameCube?**

FO: Tanto la Playstation 2 como la GameCube son excelentes productos que tienen miles de seguidores fanáticos en todo el mundo. En ese sentido, Microsoft es nuevo en el mercado de las consolas y tiene todavía que ganarse la confianza de los jugadores. Para ello, cuenta con un impresionante portfolio de juegos entre los que podemos resaltar Halo, Dead or Alive 3, Project Gotham y muchos otros más que van a hacer que los jugadores mueran por tener la consola. En Microsoft estamos convencidos de que estamos ofreciendo el mejor producto del mercado, en el que los juegos se van a ver como nunca antes y que la comunidad gamer entera va a aceptar a la Xbox como "la" consola del futuro.







¡Muchas gracias, Fran! Y no olvides que nos prometiste sanguchitos de miga ¿eh?




# FIFA 2002

EA SPORTS
**GENERO:** Fútbol
**SIMILAR A:** FIFA 2001
**JUGADORES:** 1 a 4
**SOPORTA:** JOYSTICK ANÁLOGO

7.7 MUY BUENO




En nuestro país los jugadores de consolas, y también muchos de PC, son más adeptos a jugar Winning Eleven que FIFA. Hay algo que es cierto, WE es más realista y con más jugabilidad que FIFA aunque éste también tiene lo suyo, y si bien no es el mejor simulador de fútbol para consolas, es un muy buen juego.

La diferencia más notable entre las versiones de PSX y PS2, es el aspecto gráfico entre una y otra, de ahí que este Final Test es válido para ambas consolas.

La principal novedad de FIFA 2002 radica en el sistema de pases, el cual es abierto y flexible. Podremos pasar balones al hueco, realizar paredes o dirigir a nuestros compañeros en jugadas de estrategia contra la defensa.

Este sistema de pases es, sin lugar a dudas, una de las innovaciones que tiene esta nueva versión, y en donde se volcó mucho del arsenal por parte de los programadores.

Para hacer un pase a un compañero, ya sea directo o al hueco, tendremos un sólo botón; a diferencia de otros años en donde teníamos uno para pases y otro para pases de profundidad.

El nuevo sistema es más simple que otros años, podrá gustarles o no, y agrega más jugabilidad. Ahora, cuando vayamos a pasarle la pelota a un compañero, tendremos una barra de estado que potencia ese disparo, así que tendremos que ser más cuidadosos a la hora de dársela a un compañero para que el balón no se vaya por el lateral o pueda ser interceptado.

Además, los pases de altura, o centros, también tienen un sistema muy similar al anterior, pero con la diferencia de que son por arriba, obvio.

Algo para destacar es que es más difícil hacer goles, pero creo que se debe a que no quedó muy bien definido la forma de hacerlos, ya que la pelota sigue siendo de metal, y el arquero, en sus manos, en vez de guantes tiene imanes.

En FIFA 2002 los jugadores tienen la habilidad de desmarcarse para buscar los espacios libres en busca de un pase. Los jugadores podrán ir en busca de la pelota tratando de dejar atrás a sus marcadores. Cuando esto suceda, lo notarán porque el jugador que trate de desmarcarse trazará una línea mostrando la ruta que hará. Nuestros compañeros buscan el desmarque continuo hacia las bandas, nos piden el balón levantando el brazo y el centro intercambiándose las posiciones de una manera más inteligente que antes.

Si nosotros creemos que el desmarque fue el correcto, entonces podremos optar por darle la pelota a ese compañero.

La parte estratégica del juego, en algunos aspectos, deja un poco que desear. No trae gran cantidad de opciones para que podamos configurar, y los cambios que hagamos no siempre tendrán el resultado que deberían tener. Podremos cambiar formaciones y demás, pero no siempre veremos cambios sustanciales dentro del partido.

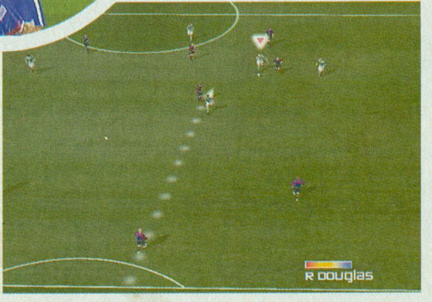
Por otro año más no está presente la liga de nuestro país, por más que Boca fue el último

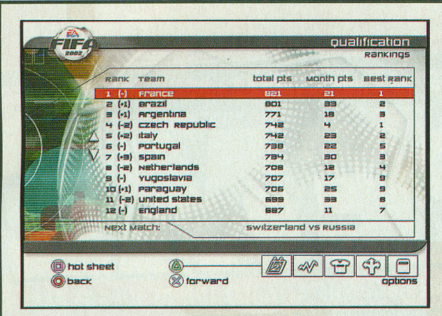


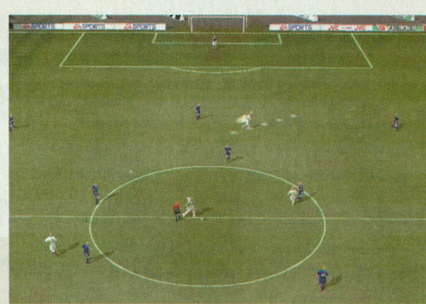










campeón de la Copa Intercontinental y actual de la Libertadores de América. Y encima, para peor de males, acá no es como en la PC que podemos hacer nuevas camisetas con los logos, inscripciones y diseño que querramos. En consola no existe esa opción.

El equipo que obviamente está es la selección nacional. Vamos a sacar a flote algunos errores. El arquero de la selección se llama "Mono", así es como figura en el juego, obviamente hablando de Burgos. A Verón le dicen Luján, porque se pasó de Moreno. Es negro como si fuera de la selección de Nigeria. El pelo y la cara de Sorín mejor ni les cuento; nunca vi a un modelo tan ridículo.

Digamos que el juego tiene algunas pequeñeces que le hacen perder algo de calidad.

Como todos los años, los gráficos del juego lucen muy bonitos.

Jugadores muy detallados, más que todo en la versión para PS2, los estadios, tribunas y demás. Sin dudas esto es un clásico en la saga.

FIFA 2002 cuenta con la licencia de la Fifpro. Por ende, tendremos las licencias para 16 ligas, 500 equipos distintos y 75 selecciones nacionales.

Vamos a hablar un poco de la jugabilidad. Si bien trae algunas diferencias con respecto a otros años, sigue teniendo el mismo tono arcade que siempre. No es más ni menos simulador que otros años, por más que traiga algunos cambios.

Sigue habiendo algunos errores que no se pueden dejar pasar. El más grosso, es que hice algunos goles de mitad de chancha, goles muy tontos. Pero lo más me llamó la atención, y por ende me desconcertó, fue que desde 25 ó 30 metros quise hacer un pase al ras del piso, y éste terminó en gol, previamente pasando por entre las piernas del portero, y un par de veces éste se tiró para adelante, y la pelota fue a parar adentro de la red. Esto me pasó unas cuantas veces. Lamentable.



La ambientación está mejor lograda, con más énfasis en las tribunas, y cánticos diferentes para cada escuadra. Nuevamente John Robson y Andy Grey están a la cabeza de los relatos, pero en realidad no aportan más que otros años. Tienden a ser repetitivos.

FIFA 2002 tiene muchos cambios con respecto a los otros años. Igualmente no es ni un simulador puro ni un arcade, ninguno de los dos tipos de juego quedaron completamente establecido.

En definitiva, Winning Eleven sigue siendo la maza para los usuarios de consolas.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO





# compra la revista que si no los muchachos se enojan

2002: COMO ACTUALIZAR TU PC - ¿NECESITAS UNA CONSOLA? - REVISAMOS 25 JUEGOS

# XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

EN EL CD-ROM

DEMOS DE DUNE, SIMGOLF, COMANCHE 4, AQUANOX, GHOST RECON, Y MAS.
...SION DE UTILITARIOS.
...DEMAS PATCHES,
...RA EL DESMAYO!

AÑO 5 • NUMERO 50

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $b 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU N$ 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

## MAFIA

LA CIUDAD DE LOS PECADOS

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

LO QUE VIENE

PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE
MAGIC THE GATHERING ONLINE
OZZY'S BLACK SKIES
STRIDENT: THE SHADOW FRONT

REVISIONES

CIVILIZATION III
FLIGHT SIMULATOR 2002
MYTH III: THE WOLF AGE
ALIENS VS. PREDATOR 2

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00050

ROCK & POP Y XTREME PC PRESENTAN EL PRIMER TRIATLON DE VIDEOJUEGOS EN RED

DEJA QUE LA OLA DE ANIME SE APODERE DE TU ALMA!






LES DESEA




COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

SIMPLEMENTE:
UNA EMPRESA DE CONFIANZA
WWW.POWERARGENTINA.COM
TELEFONO: (011)4867-4277



EL MEJOR PRECIO - LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
¡FELICES FIESTAS!
¡SUPER PROMOCIONES PARA FIN DE AÑO!
HALO
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
GAME BOY ADVANCE
ENVIOS A CAPITAL FEDERAL SIN CARGO
E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR
AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

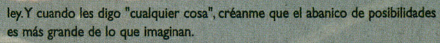
# grand theft auto III

Quién lo hubiera dicho, damas y caballeros, mientras todos creíamos que serían los muchachos de Konami quienes nos traerían la gran revelación del año, los chicos de Rockstar se presentaron con un regio proyecto entre manos y, a pesar que ya muchos sabíamos cómo iba a ser, nadie tenía la menor idea que la cosa iba a llegar tan lejos, pero así es.
Tal vez muchos de ustedes se hayan sorprendido al ver que un juego aparentemente simple haya sacado más puntaje que grandes superclásicos como Metal Gear Solid 2 o Devil May Cry, pero les aseguro que a GTA3 le sobran méritos para eso y mucho más... incluso para ser el candidato más fuerte al juego del año en PS2, por lo menos por parte mía.

## NIÑOS, NUNCA INTENTEN HACER NADA DE ESTO EN SUS VIDAS

Desde su primera aparición, la serie Grand Theft Auto ha sido probablemente la saga más controversial y perseguida de la historia y no es para menos, ya que mientras todo el mundo trata de controlar la violencia dentro de los juegos y de dejar moralejas con mensajes edificantes y todo ese tipo de cosas, lo que Rockstar propone aquí es exactamente todo lo contrario.

Al igual que en sus dos episodios anteriores, en Grand Theft Auto 3 nuestro polémico protagonista no es ningún héroe de capa y espada, de hecho ni siquiera es un antihéroe... en este juego nos toca interpretar lisa y llanamente el papel de un chorro que acaba de fugarse de la cárcel y de ahí en más tendrá que ganarse la vida haciendo cualquier cosa siempre y cuando esté fuera de la



ley. Y cuando les digo "cualquier cosa", créanme que el abanico de posibilidades es más grande de lo que imaginan.

Aunque en rasgos generales el genial estilo que tantos éxitos le dio a esta serie sigue intacto, esta vez GTA3 introduce un importantísimo cambio que es precisamente una de las razones del aplastante éxito que está teniendo. El cambio al que me refiero es que la acción ha dejado de ser en 2D, para pasar a desarrollarse en uno de los universos 3D más impresionantes, detallados y realistas que se hayan visto y si bien en lo personal tenía algunas dudas sobre cómo resultaría este cambio les aseguro que todavía no termino de sorprenderme.



A diferencia de los juegos anteriores, en GTA3 la acción no está dividida en niveles a los que podemos acceder cuando tengamos una cierta cantidad de dinero sino que ahora la acción transcurre a lo largo de tres enormes islas (similares a Manhattan) interconectadas por diferentes vías, que se irán habilitando a medida que vayamos progresando.

Lo bueno de esto es que ahora la división por niveles se termina ya que una vez que habilitamos los accesos a cada una de las nuevas islas, podemos ir y volver de un lado a otro a nuestro antojo y sin restricciones dándonos una inmensa libertad.

Sin ninguna trama complicada ni nada que se le parezca nuestro objetivo en este juego es tan simple como contactarnos con los capos del bajo mundo tan pronto como escapemos de la cárcel, para empezar a ganar plata y prestigio en el mundo del crimen organizado.

En cada isla, la ciudad está dividida en diferentes barrios, cada uno controlado con diferentes grupos mafiosos, que a medida que vayamos haciéndonos una reputación, tarde o temprano se contactarán con nosotros para pedirnos nuestros peculiares servicios, pero cuidado porque cada elección trae sus consecuencias.



Tan pronto como nuestros contactos nos asignen la casucha que será nuestro "aguantadero", podemos salir a la calle, agarrar de los pelos al primer automovilista que se nos cruce por delante y ya con un vehículo recién estrenado será el momento de salir a buscar laburo.

Al principio sólo conseguiremos un par de changas bastante sencillas hasta que nuestro curriculum se vaya incrementando y los peces más gordos nos pongan el ojo encima.

En GTA3, la variedad y cantidad de misiones es algo sorprendente, especialmente por la estructura que tienen todas ellas. En este aspecto, tranquilamente podría decir que estamos ante uno de los juegos más zarpados de la historia, ya que las cosas que nos mandan a hacer están muy lejos de ser un simple paseo turístico.

Cosas que van desde amasijar a miembros de pandillas rivales, pasando por reclutar prostitutas para llevarlas a trabajar, apretar gente para que pague por protección, silenciar testigos, ocultar evidencia, llevar cadáveres en autos hacia desarmaderos, hundir barcos de la competencia, sacar de prisión a otros criminales y una gigantesca cantidad de cosas y barbaridades que jamás imaginaron que verían en un inocente juego son moneda corriente aquí, pero eso no es todo.

Si en algún momento nos cansamos de hacer misiones para los de arriba y decidimos ganarnos algunos mangos por cuenta propia, los amigos de Rockstar también pensaron en ello y nos ofrecen una alucinante variedad de opciones que podemos tomar en cualquier momento.

Tal es así que si nos choreamos un taxi, podemos ponernos a laburar de tachero y tendremos acceso a una serie de misiones o mini games en las que tendremos que transportar los pasajeros que vayan apareciendo a los lugares que nos indiquen al mejor estilo Crazy Taxi, aunque mucho mejor.

Claro que si preferimos hacer algún servicio a la comunidad, también podemos optar por afanarnos una ambulancia y trabajar como paramédicos, o tal vez un camión de bomberos y dedicarnos a apagar incendios en accidentes de tránsito, pero si realmente somos guapos y nos animamos a currarnos un patrullero, hasta podremos trabajar como vigilantes o por decirlo de otro modo, como agentes de gatillo fácil.

Además de estos trabajos alternativos, a lo largo de cada ciudad podemos encontrar distintos objetos que nos darán la posibilidad de cumplir ciertas prendas dentro de un determinado límite de tiempo como ser eliminar un determinado número de transeúntes o vehículos con las armas que nos dan. En algunas de estas mini misiones más complejas, incluso hasta nos tocará manejar pequeños autos a control remoto cargados con explosivos con los que deberemos hacer volar a los miembros de otras pandillas.

Para los más arriesgados también hay rampas y distintos obstáculos que sirven para hacer saltos bastante peligrosos que también nos dejarán un buen dinerillo, en caso de que vivamos para cobrarlo.

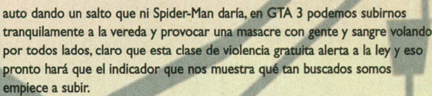
En términos de violencia sin temor a equivocarme les aseguro que este juego hará que quienes están en contra de esto pongan el grito en el cielo ya que prácticamente todo lo que se nos pueda ocurrir se puede hacer y el impresionante nivel de realismo de los gráficos ayuda a que todo esto se potencie más.

Mientras vamos por la calle, si se nos da la gana podemos agarrar a









palazos al primero que se nos cruce, ya sea un joven, un adulto un pandillero o una simple anciana con sus bolsas de hacer las compras, pero eso no es todo una vez que tiramos a alguien al piso de un golpe, incluso podemos seguir dándole maza en el piso o incluso patadas hasta que muera y así sacarle la poca guita que tenga, o sea de más está decir que este juego no por nada está calificado internacionalmente con la temida letra "M" o sea sólo para adultos, de manera que no hace falta repetirles que ni intenten hacer ninguna de las atrocidades que se ven aquí.

La variedad de armas que disponemos en este alucinante y sacado juego es mucho más amplia de lo que imaginan e incluso incluye rifles de francotirador con mira telescópica y todos los chiches.

A diferencia de otros los juegos en los que la gente evita que les pasemos por encima con un auto dando un salto que ni Spider-Man daría, en GTA 3 podemos subirnos tranquilamente a la vereda y provocar una masacre con gente y sangre volando por todos lados, claro que esta clase de violencia gratuita alerta a la ley y eso pronto hará que el indicador que nos muestra qué tan buscados somos empiece a subir.

Con patrulleros, helicópteros, unidades de SWAT, fuerzas especiales y en casos extremos la guardia nacional, las fuerzas del orden siempre están listas para reprimir y las persecuciones que se arman cuando esto pasa son simplemente gloriosas.

Claro que uno no puede escapar para siempre y si tenemos la suerte de estar cerca de algún taller trucho, por una pequeña suma de billetes podremos hacer que nos reparen y pinten el auto para salir a la calle como todo un ciudadano modelo y sin que la cana sepa dónde nos fuimos.

Pero si de detalles zarpados se trata, para que se den una pequeña idea de los alcances de esta producción incluso hasta es posible levantar de esas chicas ligeras de ropa que precisamente no trabajan como amas de casa y al llevarlas a un lugar apartado de las vistas curiosas podremos ver como ejercen... ¡ejem!... su profesión, dejándonos con una sonrisa en la cara y 125% de energía... eso sí, si piensan intentar esto mejor consíganse un auto fachero y si es un deportivo sin techo, mejor.

A lo largo del juego también tenemos la opción de ir encontrando una serie de paquetes especiales (100 en total) que por lo general se encuentran en lugares de difícil acceso en cada isla y a medida que vayamos juntando ciertas cantidades nos habilitarán distintas armas que aparecerán en la puerta de nuestro escondite ahorrándonos el trabajo de ir a comprarlas a algún negocio.

Realmente creo que necesitaría todo que queda de la revista para contarles la infinidad de cosas que se pueden hacer en GTA3, pero véanlo por el lado positivo, cuando las vean ustedes mismos más de una vez se les va a volar la peluca.

## PARA VER Y BABEARSE HASTA MORIR

En el apartado visual, GTA3 es indudablemente uno de los juegos más asombrosos de PS2 y la magnitud de lo que la gente de Rockstar logró aquí es incluso más sorprendente que lo que se ve en juegos como Metal Gear Solid 2 o Devil May Cry.

Las ciudades no sólo están modeladas con un impresionante y minucioso nivel de detalle sino que también, todo lo que nos rodea parece tener vida. La



gente que camina por las calles, el intenso tráfico que circula por las calles, los semáforos e incluso otros transportes que podemos usar como subtes o trenes, todo está ahí y lo más increíble es que todo es que la velocidad del juego siempre es óptima.

Los días y las noches se suceden en tiempo real, y la ciudad acompaña estos cambios con una impresionante naturalidad, cuando empieza a anochecer, las luces de las calles y edificios se encienden y todo cambia su aspecto... impresionante. Pero esto no es todo, porque también hay una enorme diversidad de climas como lluvia, neblina y esas cosas, que combinados con un sistema de iluminación en tiempo real excelente genera ambientaciones para quedarse sin aliento.




Más sorprendente aún son los modelos de los autos ya que todos son réplicas exactas de vehículos reales, pero para evitar problemas usan nombres inventados. Los modelos de cada vehículo no solo están hechos hasta con el más ínfimo detalle sino que además tienen un modelo de daño envidiable. Al chocar la carrocería de cada vehículo se deforma e incluso hasta las puertas, capot y tapa del baúl se desprenden con los sucesivos palos cosa que da a las persecuciones un aspecto único.

Los personajes también están a la altura de todo e incluso los artistas se tomaron algunas libertades a para estar a tono con el ambiente del juego, tal es así que si nos paramos en el medio de la calle y dejamos que los autos nos toquen bocina, veremos como nuestro personaje gesticula elocuentemente con su mano algo así como "Andate a la..."



Otro detalle de primera es que una vez que subimos a un auto, podemos seleccionar varias estaciones de radio con distintos estilos de música y para aquellos que entiendan inglés hay una frecuencia en la que pasan programas de opinión hechos en joda en los que escucharemos las más bizarras situaciones que a más de uno lo harán llorar de risa.




Sinceramente creo que podría seguir hablando de este juego por días y si hay una cosa que lamento es que no haya una opción para grabar repeticiones instantáneas de lo que vamos haciendo; y si tuviera que mencionar algún defecto (cosa difícil si las hay) es que en algunas misiones las explicaciones que nos dan no son muy precisas que digamos.

Tal vez esto sorprenda a muchos, pero en mi opinión el mejor juego que existe en PS2 es éste y ningún otro ya que GTA3 no sólo demostró ser revolucionario en cuanto a tecnología y jugabilidad, sino que además de haber aplastado rotundamente a la competencia es uno de los títulos más impresionantes que vi en consolas en años.

En pocas palabras, si no salen corriendo a buscar esta verdadera maravilla en este mismo momento es porque no tienen una PS2, así que dejen de lado las dudas y muévanse que se agota... Eso sí, no olviden que este juego no es recomendado para chicos pequeños, por razones más que obvias.

POR SANTIAGO VIDELA

PS2 **GRAND THEFT AUTO III**



**9.8** CLASICO

| | |
|---|---|
| ROCKSTAR GAMES | **JUGADORES:** 1 |
| **GENERO:** Acción mafiosa | **SOPORTA:** |
| **SIMILAR A:** Al resto de la serie GTA, por decir algo. | JOYSTICK ANALOGO |

# PS2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3










Hay veces en las que me siento responsable por haberles inculcado a algunos de nuestros lectores lo que significa la cultura Tony Hawk. Por más que muchos digan que no tiene nada de gracia andar arriba de tabletas con ruedas, ustedes no les den bola; déjenlos que hablen no más.

La dupla Activision-Neversoft nuevamente viene funcionando a la perfección, como desde hace un par de años.

¿Nunca se preguntaron qué hace tan adictivo a cualquiera de los THPS, y también a esta tercera edición?

¿Será su jugabilidad? ¿La música y ambientación? ¿Los objetivos a cumplir? ¿Su diversión?

Yo creo que es todo esto y mucho más. Es un juego que brilla por sí mismo. Muy entretenido y variado, y en el que no hace falta ser un fanático incondicional del género para jugarlo.

Para esta ocasión en particular, hay algunas diferencias notorias, además de los gráficos, entre las versiones para la gris y la negra de Sony.

Así que sabiendo esto, voy a explicar las cosas en común de cada uno, para luego hacerlo para cada plataforma por separado.

Tony y sus 37 años reaparecen en el mundo consolero en uno de los mejores juegos que las consolas pudieron dar.

## TONY "BIRDMAN" HAWK

El vil metal se sustituyó por fichas, de las cuales tendremos una determinada cantidad por pantalla, y éstas serán las que nos permitirán aumentar nuestras condiciones para ser más competitivos en los niveles superiores.

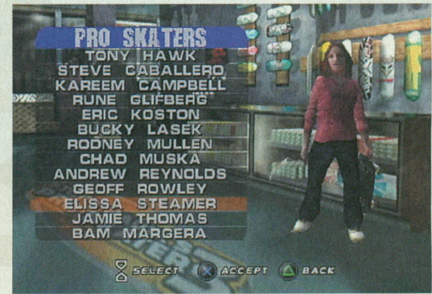
Creo que este sistema es menos especulativo que el anterior, ya que balancea más el juego. Logra que el hecho de ir avanzando niveles vaya a la par de ir adquiriendo más experiencia.

Con respecto a las pruebas, se agregaron más, además de las especiales para cada uno. A pesar de esto, se incluyó una barra de balance cuando hacemos pruebas manuales y para cuando nos deslizamos por los bordes o barandas. Esto es muy útil para mantenernos más tiempo haciendo la prueba, y por ende, sumar más puntos.

Los modos de juego siguen siendo los mismos. Y como todos los años, el modo carrera es el más importante, y en el que podremos habilitar las pantallas que se vayan sucediendo. Los objetivos por escenario siguen siendo, básicamente, los mismos. Juntar las letras para conformar la palabra Skate, tendremos que hacer una determinada cantidad de puntos por pantalla, y después vienen todas esas pruebas que dependen de cada pantalla en particular. Hay que tener en cuenta que este año algunos de los objetivos son más difíciles. Quizá esto se deba a que, en algunos casos, tenemos más interactividad con el entorno que nos rodea.

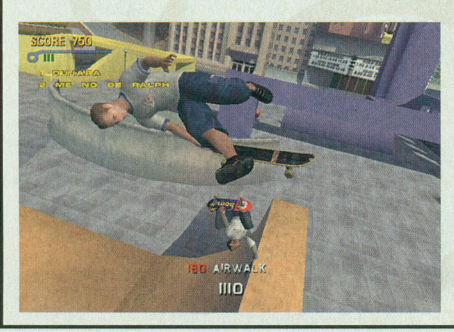
Ahora, bastará una rápida ojeada al primer nivel para darnos cuenta de que lo que nos espera es enorme. Tenemos niveles como Skater Island: una pequeña zona urbana llena de transeúntes y caracterizada por poseer varios de los parques más famosos del mundo para los aficionados a este deporte. O sea que desde prácticamente el comienzo nos toparemos con escenarios cuatro veces mayores en extensión a lo que estábamos acostumbrados.



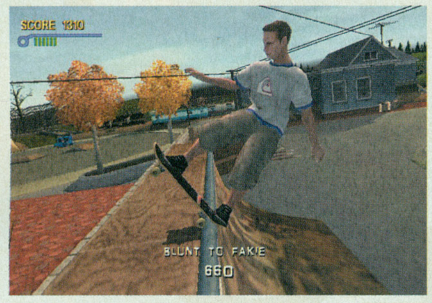











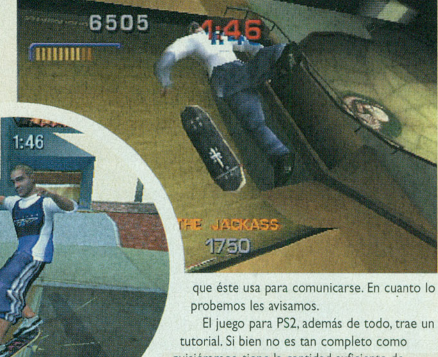



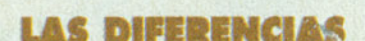




Después pasaremos a ciudades más serias como Los Angeles o Tokio, con sus contrastes entre rascacielos, áreas residenciales y zonas verdes. Además de recorrernos calles atiborradas de edificios, también podremos visitar barrios muchos más bellos, como una villa de Canadá inundada de nieve, o París con su torre Eiffel.

Sigo sosteniendo algo. Y es que las bandas de sonido que este THPS trajo, sin desmerecer ninguna de las tres partes del juego, no me gustaron tanto como las del uno. En esta tendremos a bandas como The Ramones con Blitzkrieg Bop, Motorhead con Ace of Spades, Red Hot Chili Peppers con Fight Like A Brave y muchas más, un total de 18 temas con toda la furia.



## LAS DIFERENCIAS

Con respecto a la versión para PSX quiero aclarar algo. El juego es excelente. Pero THPS2 me gustó más, de ahí que no lo pusiera como un clásico.

El motor gráfico que mueve al juego para la gris de Sony, es el mismo que diera vida al ante-




rior. Si bien los escenarios son más detallados y grandes, esto lleva a una pequeña pérdida de fluidez de movimiento cuando jugamos. No molesta para nada, pero está presente.

Al contrario de lo que pasa en la versión para PS2, en ésta no hay tantos objetos en movimiento y por consecuencia tendremos menos contacto con gente, vehiculos y demás.

El juego para PS2 incorpora una opción para jugarlo vía Internet, con el modem de banda ancha que saldrá próximamente. Pero hete aquí, que en teoría y por lo que vi en las opciones para configurar la parte de comunicaciones del juego, se podría usar un modem de los mismos que usan los servicios locales de ADSL, ya que entre las opciones figura el mismo protocolo que éste usa para comunicarse. En cuanto lo probemos les avisamos.

El juego para PS2, además de todo, trae un tutorial. Si bien no es tan completo como quisiéramos, tiene la cantidad suficiente de clases para que cualquiera sepa los conceptos básicos de THPS3.

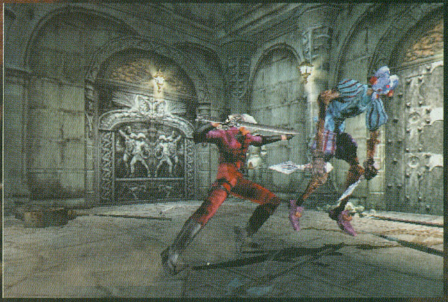
Todo lo que les conté hasta ahora es la esencia de Tony Hawk´s Pro Skater 3. Tiene muchas cosas más para descubrir. Yo personalmente estoy muy contento por esta nueva entrega, más allá de que la versión de PSX no superó algunas de mis expectativas.

Pero quédense tranquilos, que ambas son una compra muy recomendable, y una de las mejores formas de terminar el año.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO



# Devil May Cry



Y por fin, el día tan esperado por casi todo usuario de PS2 se hizo realidad. Con una diferencia de tiempo mínima con respecto al título japonés, la versión americana de una de las producciones más alucinantes de la historia de Capcom acaba de llegar a nuestras costas. Después de haber visto la demo y de haber jugado un poco la versión ponja, ya les habíamos adelantado que lo que se estaba por venir iba a ser realmente muy grosso, pero ni siquiera en nuestras especulaciones más optimistas nos llegamos a imaginar que lo que nos esperaba iba a ser tan impresionante.

## UN DEMONIO CON TODA LA CHAPA

Sin temor a equivocarme podría decir que lo que Capcom logró aquí es una combinación de géneros realmente ingeniosa que ha dado como resultado algo único en su estilo. En este caso, el héroe de turno es nada menos que el descendiente de un poderoso demonio que deberá evitar que el temible amo de las tinieblas que 2000 años atrás fue vencido por su padre, escape de su prisión y destruya nuestro mundo. Devil May Cry es un juego en el que la mayor parte de la trama está basada en la acción más desenfrenada que se puedan imaginar, ya que en ningún juego hecho hasta la fecha encontrarán secuencias de combate tan increíbles como las que verán aquí. Nuestro protagonista, Dante, no sólo está equipado con la antigua espada que heredó de su padre sino que como es un pibe moderno ha incorporado unos cuantos chiches más actuales en su arsenal, entre los que tenemos muchas armas de fuego lo suficientemente pulentas como para que la emoción no decaiga ni por un segundo. Pese a que los comandos son muy simples, la variedad de acciones que Dante puede hacer es comparable a lo que se ve en mucho de los mejores juegos de pelea que se conocen, con la ventaja de que aquí tenemos la libertad de movernos por los enormes escenarios a nuestro antojo y enfrentar a los malos como mejor nos parezca.

Uno de los detalles más llamativos que incorpora Devil May Cry es que a medida que vamos surtiendo a los enemigos que se nos van apareciendo, obtenemos unas esferas de colores que se traducen en créditos que nos servirán para comprar diferentes objetos especiales, que nos ayudarán tarde o temprano y lo que es aún mejor... también nos van a servir para comprar nuevas habilidades para nuestro personaje, con las que los destrozos que podremos causar van a ser considerablemente mayores.

Entre otras cosas, Dante también va acumulado energía durante los combates, que con bastante frecuencia nos dejará activar un modo especial conocido como "Devil Trigger" en el que nuestro protagonista usa su poder infernal para hacer cosas todavía más espectaculares y destructivas, lo que además de aumentar sus defensas considerablemente, nos ayudará a regenerar parte de la energía perdida en las peleas. Para poder usar muchas de las habilidades especiales más zarpadas es necesario entrar en el modo "Devil Trigger" y gracias a la espectacular y cómoda interface que ofrece el juego, en caso de queramos saber cómo hacer desde las maniobras más simples hasta las más avanzadas, podemos entrar a un menú en el que veremos claramente las explicaciones para cada caso. Esta completa y simple interface también nos sirve para modificar el equipo que nuestro personaje usa (cosa que tendremos que hacer con mucha frecuencia) e incluso hasta tenemos un mapa 3D que en muchos casos será vital para poder orientarnos, ya que la arquitectura de muchos de los niveles es bastante compleja y no siempre las cosas están muy a la vista. A pesar de que la estructura de Devil May Cry está dividida en diferentes misiones en las que tenemos que cumplir ciertos obje-

tivos, en todo momento podemos volver a los escenarios que ya visitamos. Tenemos una gran libertad de acción. Gracias a que en muchos lugares los enemigos se regeneran, esto nos garantiza que la acción se mantendrá constante y sin aflojar ni aburrirnos por un segundo. Por otro lado, muchas veces al volver hacia atrás nos encontraremos con la sorpresa de que en muchas ocasiones nos darán misiones especiales o secretas, que nos servirán para habilitar cosas nuevas y conseguir los recursos necesarios para comprar algunos de los poderes más salados. Si lugar a dudas lo más sobresaliente y alucinante de Devil May Cry son los combates con los enemigos principales, especialmente porque estos enfrentamientos están planeados para ser lo más espectacular que se haya visto hasta ahora y en mi opinión lo han logrado.

De por sí, Devil May Cry es un juego bastante difícil y nos exige estar con todas las luces en casi todo momento, pero de lo que no cabe ninguna duda es que a lo largo de las 22 misiones que tendrán que enfrentar aquí, la emoción es constante y se van a asombrar a cada rato con las cosas que van a ver.



Aquellos que tengan el aguante para llegar al final, verán lo que a mi entender es uno de los mejores combates finales de la historia de los juegos de consolas, y para colmo aquellos que sobrevivan tendrán acceso a un nuevo nivel de dificultad que les permitirá vivir nuevamente esta alucinante aventura de una forma bastante diferente y mucho más movida, eso sin mencionar que podrán enterarse del posible nombre que tendrá la más que anunciada segunda parte.

## UN ESPECTÁCULO QUE NO SE VE A MENUDO

Por el lado de los gráficos, Devil May Cry es por mucho uno de los juegos más sorprendentes que me han tocado ver en años, ya que la prolijidad y la calidad con la que todo está hecho son asombrosas.

Lo más increíble de todo son por supuesto los escenarios y en muchos lugares la arquitectura y los modelos que se usaron hacen difícil creer que todo pueda funcionar tan bien, porque a pesar de todo el juego mantiene su velocidad constante en todo momento. Los modelos de los personajes, enemigos y muy especialmente los enemigos principales también son algo para quedarse boquiabiertos hasta que nos duela la mandíbula, y no estoy exagerando. Y mejor ni hablar de los efectos especiales ya que necesitaría por lo menos dos páginas más para contarles todas las sorpresas visuales que Capcom preparó para esta ocasión. Como para demostrar lo que es tenerla clara, en ciertos momentos en los que hay sectores que están bajo el agua, los amigos de Capcom han hecho que la acción pase a verse en primera persona cuando tenemos que nadar, como para darle a todo un poco más de espectacularidad y desde esta perspectiva las cosas se ven incluso mejores que lo que normalmente vemos en muchos juegos que son exclusivamente en primera persona. Lo mejor de todo es que con este cambio de vista todo sigue funcionando a la perfección sin experimentar ni siquiera una leve pérdida de velocidad, cosa que en muchos otros casos no sucede, lo que todavía le da más mérito a esta pequeña maravilla digital. El sonido es de primerísima calidad, en especial la música, ya que acompaña el ritmo de la acción de una forma excelente.

Si tuviera que mencionar algunos de los defectos que encontré en este rotundo clásico, creo que lo más importante es que a pesar de que el manejo de las cámaras es estupendo casi en todo momento, en algunas de las peleas con los enemigos más grossos la cámara nos enfoca desde ángulos que no nos favorecen demasiado. Por otro lado, la elevada dificultad por momentos puede resultarle frustrante a muchos que no estén acostumbrados a tanto frenesí, pero más allá de eso les aseguro que si hacen las cosas con calma y piensan antes de actuar le encontrarán una lógica a todo. Lo que Capcom hizo aquí es más que impecable y ya está más que cantado que se viene una segunda parte, y vaya uno a saber qué otras cosas más (como les dije antes, en el final hasta nos dan una pista muy clara sobre el nombre de la continuación).

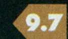
Si en medio de esta avalancha de nuevas consolas estaban buscando una verdadera razón de peso para decidirse por una, aquí tienen un muy importante punto a favor de la PS2, ya que Devil May Cry por ahora seguirá siendo exclusivo de la máquina de Sony; así que mi consejo es que no pierdan un segundo más y corran a buscarlo antes de que se agote.

POR SANTIAGO VIDELA






**DEVIL MAY CRY**




CLASICO

CAPCOM
**GENERO:** Aventura de acción
**SIMILAR A:** No hay nada que se le parezca

**JUGADORES:** 1
**SOPORTA:** JOYSTICK ANALOGO

PSX

# SYPHON FILTER 3

7.7 MUY BUENO

SONY BEND/ SCEA
**GENERO:** Acción
**SIMILAR A:** Los otros Syphon Filter

**JUGADORES:** 1 a 2
**SOPORTA:** JOYSTICK ANÁLOGO/SHOCK R.

Continúa una de las sagas más exitosas de PSX, esta vez con algunas mejoras notables, y acarreando todo lo que ya venía bien en las dos primeras entregas. Sí, bajo la normativa "No arreglar lo que no está roto", los desarrolladores de Syphon Filter vuelven a autosuperarse con un motor gráfico de fabricación propia totalmente renovado, dejando de lado las superficies planas por figuras más realistas, con mayor volumen, y mejores efectos de luces y sombras, mientras que detalles como la alta dificultad de su antecesor fue puesta a punto para que las nuevas aventuras de Gabe y Lian no se hagan tan frustrantes, evitando de esa manera que nos den ganas de usar el CD como frisbee.




## CULPABLES

La historia de esta tercera parte comienza frente a la tumba de Teresa, compañera de laburo que tuvo un final muy fulero (ver Syphon Filter 2). Mientras los protagonistas discuten acerca de quién tiene la culpa por el trágico destino de la fallecida, un alto cargo del gobierno de los EE.UU. -Vincent Hadden- planea un maquiavélico complot para dejar a nuestros héroes ante el Tribunal de Justicia como los malos de la película.

A medida que avanzamos en la historia, salta a la vista que esta tercera parte tiene un cierto aire al último capítulo de Lara, aquel en el que sus amigos y conocidos hablan de las correrías de la bella heroína, supuestamente finada. Acá es algo bastante parecido, ya que Gabriel Logan, Lian Xing y Lawrence Mujari son obligados a dar detalles de sus idas y venidas por el globo, en misiones que siempre están relacionadas, de una u otra manera, con el virus que le da nombre al juego. Ya desde las primeras misiones disponemos de un arsenal impresionante -de lo contrario no sería un Syphon Filter, je-, que podemos seleccionar ya sea presionando el botón de Select, o bien manteniéndolo apretado, lo que nos abrirá una ventana en la parte superior de la pantalla, pudiendo optar así por el arma deseada casi al toque. Imprescindible utilizar la vista en primera persona para salir enteros de cada una de las misiones, subdivididas en practiquísimos checkpoints. Y como sucedía en los capítulos anteriores, las mismas constan de objetivos y parámetros. Si alguna vez se pusieron a jugar con alguno de esta (ahora) trilogía, sabrán de sobra que los objetivos de las misiones cambian varias veces, lo cual aporta una gran cuota de dinamismo. Bueno, Syphon Filter 3 no es, por suerte, la excepción. Tampoco podían faltar los temibles head shots -tanto propios como del enemigo-, así que habrá que afinar bien la puntería o ponerse a dar volteretas por el piso, según sea el caso.




## ¿ALGO MAS?

Sí. Un modo para dos jugadores y una serie de misiones cortas que incluyen asesinato y un par de objetivos menos truculentos, aparte de los súper clásicos secretos para ir habilitando de a poco, le dan al nuevo Syphon Filter un valor de rejugabilidad extra, algo que debería ser apreciado por los usuarios de PlayStation. Más ahora, que los títulos nuevos para la maquinola gris disminuyen de manera alarmante. En definitiva, esta tercera parte nos hace pensar que, en una de ésas, estamos todavía lejos de ver el fin de la primer consola de Sony. Muy por el contrario, la aparición de títulos grossos como éste y The Italian Job hacen resurgir mis esperanzas en este sistema, que todavía amaga con tener sorpresas para todos los que pertenecemos al selecto club de PSX. Habrá que ver qué pasa durante los próximos meses.




POR RODOLFO "LOGAN" LABORDE

# PENSASTE QUE CONOCIAS TODO EN ACCESORIOS PARA TU CONSOLA ?




X-Play lider en desarrollo de accesorios para consolas y PC

... Diseñados para vos ...

## PREPARATE PARA LO QUE VIENE. NO LO VAS A PODER CREER !!!

* PSX
* PSX One
* PSX2
* X-BOX
* PC
* GBA
* GBC

TACTICAL ESPIONAJE ACTION

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY

Para muchos de nosotros que venimos siguiendo a este título desde que fue anunciado por primera vez tiempo atrás, la espera fue muy larga, pero después de ver los resultados no cabe duda alguna de que valió la pena. Pese a lo que como muchos pensaban, hoy por hoy este juego no es la única razón de verdadero peso para salir corriendo a comprar una PS2, pero igualmente lo que Konami logró aquí es una de las superproducciones más grossas que han aparecido para la máquina de Sony desde que está en el mercado. Lo más interesante del caso es que por primera vez en la historia un juego de semejante calibre sale primero en el resto del mundo que en su país de origen... de hecho los ponjas todavía están esperando que la versión en su propio idioma salga... ¿curioso no?

De cualquier forma y a pesar de que el producto final no fue tan revolucionario como su primera parte, hay que reconocer que lo que tenemos aquí es de lo más impresionante que se ha visto en mucho tiempo.

### EL REGRESO DE TODO UN CLÁSICO

Antes de empezar a contarles por qué en cuanto terminen de leer esta nota tienen que salir corriendo a buscar este juego sin importar que el cielo se esté cayendo a pedazos les quiero aclarar que nunca antes me había resultado tan difícil tratar de comentar un juego sin garcarle a todo el mundo la impresionante cantidad de sorpresas que este tiene y que los muchachos de Konami supieron guardar en el más hermético de los secretos... pero lo cierto es que hasta que lo jugamos ni siquiera nosotros teníamos idea que la mano venía así.

Por ese motivo esta vez me voy a ver forzado a evitar hablar sobre la historia ya que de hacerlo más de uno no me lo perdonaría, pero ya que estamos también quiero aprovechar para hacerles una recomendación MUY importante así que lean esto con mucha atención.

Si pretenden disfrutar este juego y descubrir todas las sorpresas que la historia les tiene preparadas, por ningún motivo lean el manual que viene con el juego antes de terminarlo... ¿por qué?... simple, porque ahí mismo les revelan las sorpresas más importantes así que ya lo saben.

Y si se trata de sorpresas tengo que reconocer que a la hora de despistar tanto al público como a la prensa, el equipo del Sr Kojima ha hecho un excelente trabajo, ya que a pesar de que todos los trailers y videos que existen del juego fueron hechos con la tecnología que Metal Gear 2 actualmente usa y que los gráficos se ven tan grossos (y tal vez más) como en esas secuencias... muchas de las cosas que vieron ahí son mentiras especialmente armadas para hacernos creer cosas que no son... de manera que si pensaban que por verlos se estaban echando a perder toda la emoción del juego, tarde o temprano se darán cuenta que no es tan así.

En cierta forma esto nos trajo algunas decepciones porque muchas cosas que realmente esperábamos ver, no suceden y supongo que la principal razón de esto es que a Kojima y sus secuaces les debe haber resultado prácticamente imposible implementar esas cosas dentro de la versión final, pero bueno todo no se puede.

Sin hablarles directamente de lo que sucede en la trama, esta vez parece que el maestro Kojima se peló las cejas más de la cuenta ya que se mandó un guión digno de ser adaptado a la pantalla grande, con horas de diálogo y una profundidad narrativa envidiable... eso sin olvidar una serie de sorpresas bastante importantes que a lo largo del juego los van a asombrar en más de una ocasión.

Si tuvieron la suerte de haber visto el Demo jugable que venía incluido con Zone of the Enders, y a pesar de que eso es más que suficiente como para dar una idea de lo grosso que es el juego, déjenme decirles que lo que vieron es tan solo un pequeño porcentaje de lo que pueden esperarse.

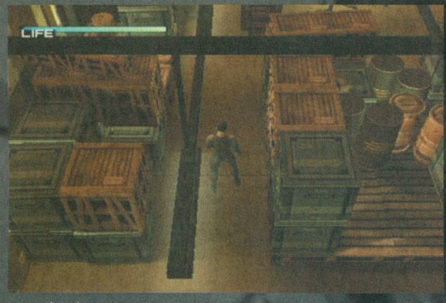
Aunque en líneas generales este nuevo Metal Gear sigue manteniendo intacto el estilo tan característico del título anterior y no es tan revolucionario en este sentido (incluso hay muchas situaciones parecidas a las que vimos anteriormente), sus creadores se las han ingeniado bastante bien para brindarnos algo que hace que no dormir durante varios días realmente valga la pena y gracias a los nuevos agregados y habilidades con las que nuestro heróico protagonista cuenta ahora tenemos un juego mucho más dinámico y variado de lo que habíamos imaginado.



Para todo aquel que haya jugado la versión anterior, acostumbrarse a MGS2 será cuestión de minutos, ya que los controles, el sistema de inventario y la forma de usar las cosas sigue siendo exactamente la misma, con la pequeña diferencia de que ahora podemos hacer algunas cosas más gracias a los botones sensibles a la presión.

Uno de los detalles que más nos llamó la atención en este juego es que esta vez los enemigos a los que nos enfrentamos tienen una conducta muy real y a la hora de actuar lo hacen con mucha inteligencia, eso sin mencionar que suelen ser muy efectivos, lo que nos asegura una experiencia alucinante como pocas y eso es precisamente una de las cosas más importantes de MGS2.

Al igual que antes, no sólo basta con que los chicos malos nos vean, para que se den cuenta que algo fuera de lo normal está ocurriendo, sino que también nuestros sonidos pueden alertarlos, pero las grandes diferencias empiezan a notarse una vez que




somos descubiertos.

Una vez que los soldados enemigos nos sorprenden infraganti, en lugar de atacarnos directamente siempre tratan de usar su radio para pedir refuerzos cosa que gracias al impresionante nivel de detalle de los modelos y a la enorme precisión con la que el sistema de daño localizado detecta las colisiones podemos evitar destruyendo su transmisor con un certero tirito o interferir con la transmisión usando una granada de Chaff.

El hecho de poder usar nuestras armas desde la vista en primera persona en una de las novedades más importantes y nos abre una enorme gama de posibilidades, porque nos permite hacer tiros muy precisos ya sea para bajar a alguien de una dándole en el bocho o dejándolo incomunicado antes de que pueda hacer algo, eso entre muchas otras cosas.

Los escenarios tienen una enorme interactividad y están plagados de detalles que no solo sirven de adorno, sino que nos pueden ser muy útiles a la hora de improvisar. Reventar un matafuegos, averiar garrafas o agujerear tuberías para que escape el vapor a veces pueden ser la mejor forma de deshacernos de nuestros perseguidores especialmente cuando vienen en patota y armados hasta los dientes.

En medio de los tiroteos, los chicos malos se mueven y actúan con una precisión que pone los pelos de punta ya que no sólo tienen buena puntería sino que también usan el escenario a su favor, para cubrirse y contraatacar.

En caso de que encontremos un lugar en dónde escondernos como ser un armario algún rincón o debajo de algún lugar, la inteligencia artificial de MGS2 intentará sorprendernos mostrándonos lo que es el trabajo en equipo. De este modo, al vernos entrar en una habitación, para tratar de ocultarnos, nuestros perseguidores entrarán cubriéndose el uno al otro y mientras uno o dos de ellos bloquean las salidas otro comenzará a registrar los posibles lugares en donde podríamos estar. Todo esto mientras vemos desde una pequeña pantalla lo que ellos están haciendo.

En muchos casos, cuando los guardias ven dónde intentamos escondernos a veces optan por tirar una granada que produce una luz lo suficientemente intensa como para desorientarnos mientras sus compañeros se ponen en posición para acribillarnos.

MGS2 nos exige estar muy atentos en todo momento y a tratar de pasar desapercibido lo más posible y a veces ser discreto al eliminar a alguien no es suficiente ya que los detalles en los que trabajo la gente de Konami van mucho más allá. En algunos sectores, los guardias no sólo vigilan el área que tienen asignada sino que además, cada tanto dan un reporte de su situación.

Esto nos agrega un problema más cuando decidimos eliminar gente o ponerla a dormir, porque si el oficial superior de dichos guardias no escucha en reporte a los pocos segundos intentará contactarse con él y si sigue sin responder terminará por mandar un equipo de seguridad para investigar, o sea que sin no escondimos el cadáver o estamos cerca del lugar de los hechos cuando ellos lleguen... bueno imagínense.

Si se trata de obsesión para con los detalles, tampoco debemos olvidar que incluso hasta nuestra sombra puede llegar a delatarnos si es que alguien la ve y por eso es que también es posible romper las luces en muchos lugares.

Otro de los nuevos agregados que nos llamó mucho la atención es que si sorprendemos a un enemigo por detrás y lo mantenemos encañonado él levantará las manos rindiéndose para que podamos divertirnos un poco mientras experimentamos algunas cositas. Un ejemplo de esto es que si nos ponemos de frente a él y usando la vista en primera persona le apuntamos directo a la cabeza o sus partes nobles, él se sacudirá para entregarnos su chapa con su nombre junto con algún objeto que pueda estar cargando.

Entre las múltiples formas que tenemos para evitar que nos lluevan de perdigones tenemos la interesante alternativa de tomar a uno de nuestros agresores como rehén (eso si somos lo suficientemente rápidos y hábiles como para agarrarlo por detrás) y de ese modo podremos usarlo como escudo para evitar que sus amigotes nos ataquen.

Para los enemigos principales, Konami nos ha preparado una selección de personajes de lo más interesantes y algunos de los combates con ellos son realmente memorables por la impecable calidad con la que todo está coreografiado, realmente todo un espectáculo.

A pesar de la enorme cantidad de cosas nuevas que podemos hacer y de la cantidad de detalles que debemos tomar en cuenta, MGS 2 es bastante más fácil que su antecesor y hasta podría decir que en ese punto me defraudó un poco ya que en el nivel de dificultad normal, algunos de los enemigos más importantes son bastante sencillos.






Sin importar esto, la forma en que se desarrolla la trama es genial y si bien en ciertos momentos las secuencias animadas y de diálogo son demasiado largas, esto es algo que no se pueden perder y encima de todo el juego está plagado de cosas raras para ir habilitando que les garantiza una muy amplia rejugabilidad.

## SUPERIORIDAD TECNOLOGICA

Y aquí es precisamente en donde MGS2 es verdaderamente revolucionario en muchos aspectos, en los gráficos.

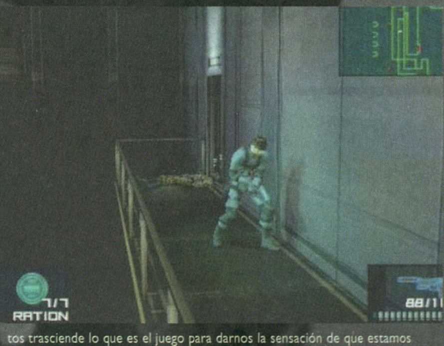
Para empezar, los modelos de los personajes, tanto amigos como enemigos ya sean comunes o principales son algo nunca antes visto no solo por el impresionante y por momentos excesivo nivel de detalle sino que también por la naturalidad y la fluidez con la que se mueven.

Sus rostros son asombrosamente reales y la forma en que mueven la boca o hacen gestos es poco más que alucinante dándole a todo una altísima credibilidad. Los escenarios por su parte son otra de las razones por las que en lugar de un babero vamos a tener que usar un mantel, ya que aquí veremos algunos de los entornos 3D realmente increíbles en los que además podemos interactuar con muchas cosas que aparentemente están de adorno y que en muchos casos hasta nos pueden ayudar, como por ejemplo: Matafuegos, garrafas, tuberías, etc.

Durante los tiroteos, muchas de las cosas que decoran cada escenario como ser botellas, paneles de vidrio, frutas, revistas y cosas así, se pueden romper y eso ha demostrado ser un elemento que ayuda enormemente a crear la impresionante sensación de realismo que es una constante en MGS2.

Los efectos especiales de todo tipo son simplemente asombrosos y hasta tranquilamente se los puede contar entre lo mejor de lo mejor, en especial la iluminación y la forma en la que se proyectan las sombras. Al estar con la vista en primera persona, incluso hasta el sonido cambia para darnos la sensación de que realmente estamos viendo a través de nuestros propios ojos y en el caso de la misión en la que estamos en el barco, al mirar hacia arriba veremos como la lluvia nos da en la cara... si eso no es detalle obsesivo entonces ¿qué es?

El sonido es brillante desde todo punto de vista, muy especialmente en el caso de la banda musical que por momentos trasciende lo que es el juego para darnos la sensación de que estamos frente a una película, pero también hay que destacar las voces de todos los protagonistas, ya que en este rubro la selección de gente hecha por Konami no habría podido ser mejor.




Sin ser lo revolucionario que fue el título anterior y sin importar de qué genero sean fanáticos MGS2 tiene razones más que de sobra para que no puedan dejarlo pasar por alto.

A pesar de que por algunos detalles en cuanto a la historia me decepcionaron un poco y lamentablemente no se los puedo contar para evitar revelarles cosas muy importantes, la verdad que este juego se merece un fuerte aplauso. Lo único que les adelanto es que si bien el honorable Sr. Hideo Kojima hace rato dijo que éste sería el final de la serie Metal Gear, me resisto a creer que esto sea verdad, ya que aquí las cosas quedan más que servidas para que haya una continuación... (N. del E.: al cierre de esta edición se confirmó que la saga continuará, pero sin Kojima). Por lo pronto una vez más les digo que ni se les ocurra perderse esta maravilla y si todavía no tienen una PS2, aquí tienen otra razón de peso completo como para comprarla.

POR SANTIAGO VIDELA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS2 | METAL GEAR SOLID 2 | 9.7 CLÁSICO | KONAMI<br>GENERO: Aventura de Acción<br>SIMILAR A: Metal Gear Solid | JUGADORES: 1<br>SOPORTA:<br>JOYSTICK ANALOGO |




Carrefour La Plata: C. Gral. Belgrano e/514 y 517 (1900) • Tel.: (0221) 484-2601
Carrefour Moreno: Av. Gaona e/ Graham Bell y Avellaneda (1744) • Tel.: (0237) 468-9104
Alto Avellaneda: Limay 848 y Guemes 897 (1870) • Tels.: 4229-0484 / 4205-7948 / 4265-0466
Carrefour Morón: Ernesto Plass 4050 (1708) Villa Tesei • Tels.: 4450-0313 / 4450-5989
Carrefour Mar del Plata: Av. Della Paulera e/ Constitución y Ruta 2 (7600) • Tel.: (0223) 471-0113
Loc. Mendoza: Las Heras 257 (5500) Ciudad de Mendoza • Tel.: (0261) 455-3365

PS2

# ACE COMBAT 4

9.2 CLASICO

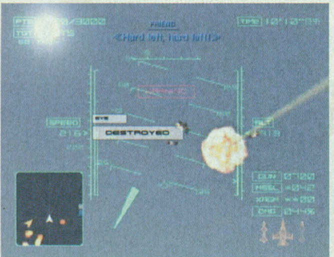
NAMCO
GENERO: Acción
SIMILAR A: El resto de la serie AC
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: -

El mes pasado les dimos un adelanto de este nuevo y alucinante episodio de la conocida serie Ace Combat. Y luego de haber perdido largas horas de sueño sentados frente a la versión americana que acaba de salir, estamos en condiciones de asegurarles que estamos ante un título que tiene más que lo necesario como para ser llamado imperdible.

## LOS CAMBIOS QUE HACÍAN FALTA

Como había dicho en el número 35, en este nuevo Ace Combat los muchachos de Namco decidieron apartarse de la línea de la versión anterior, para apuntar a algo capaz de llamar la atención a un público mucho más amplio. Gracias a una serie de mejoras importantes, esta vez han logrado la mejor combinación entre una simulación y un arcade que se haya hecho hasta el momento.

Si bien el juego mantiene en parte el tradicional estilo de la serie Ace Combat, algunos de los cambios que introdujo Namco lo llevan un paso más allá y lo convierten en una experiencia mucho más atrapante que cualquier otro título de su género.



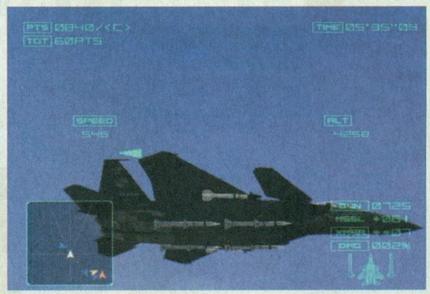

En primer lugar, durante las misiones ahora tenemos la posibilidad de regresar a nuestra base para reparar nuestro avión, recargar nuestras armas y si es necesario cambiar el arma especial que estamos usando, lo que nos da un poco más de libertad para hacer las cosas a nuestro modo, pero eso no es todo porque al regresar también tenemos la alternativa de aterrizar en forma manual ya sea en pistas comunes o en portaaviones, como para que los más calzados se luzcan.

Ahora tenemos la posibilidad de comprar los aviones junto con varias armas especiales que podremos usar con cada modelo, de manera que ya no estamos limitados por lo que nos ofrezcan para cada misión. La variedad de aviones a la que podemos acceder es de por sí es mucho más amplia que

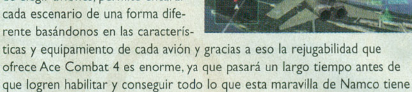








en cualquier otro juego de este estilo, ya que tenemos a nuestra disposición un total de 21 aviones con tres versiones diferentes de cada uno, lo que hace un total de 63.



Esta enorme variedad a la hora de elegir aviones, permite encarar cada escenario de una forma diferente basándonos en las características y equipamiento de cada avión y gracias a eso la rejugabilidad que ofrece Ace Combat 4 es enorme, ya que pasará un largo tiempo antes de que logren habilitar y conseguir todo lo que esta maravilla de Namco tiene para ofrecer.

Las 18 misiones que presenta la campaña tienen una estructura muy buena con algunas sorpresas interesantes, en especial en el caso de la última, que es sencillamente brillante y les aseguro que pasarán un buen rato sentados frente a la pantalla antes pasarlo.

Una vez terminado, se nos habilita una opción especial que nos permite empezar de nuevo manteniendo todo lo que habíamos comprado hasta el momento, para seguir habilitando cosas y ampliar nuestra colección. Además tenemos un modo multiplayer que sin ser nada del otro mundo, a muchos puede llegar a agradarles.

Aunque es relativamente fácil cumplir con los objetivos básicos que nos piden en cada misión, para lograr calificaciones más altas al terminar cada combate podemos optar por arriesgarnos un poco más y atacar una enorme cantidad de objetivos secundarios, por lo que en gran parte la dificultad depende más que nada de nosotros mismos.

Por el lado de los gráficos, una vez más les digo que Ace Combat 4 es simplemente algo que hay que ver para creer, ya que ni siquiera simuladores más profesionales en PC tienen gráficos con la increíble calidad que Namco usó aquí.

Los modelos de los aviones son idénticos a los originales y ahora finalmente podemos ver la acción desde el interior de la cabina, que también está modelada con un nivel de detalle como para dejar babeando hasta a los más exigentes.

Los escenarios son simplemente asombrosos y la variedad de climas y entornos que veremos es sensacional, además los efectos especiales también se lucen a todo trapo. Lo mejor de todo es que con semejante nivel de detalle la velocidad del juego siempre es óptima. Un aplauso para Namco. En pocas palabras, si alguna vez jugaron a algún título de la serie Ace Combat o si les gustan este tipo de juegos, no lo piensen ni un segundo más y salgan a comprarlo ya.

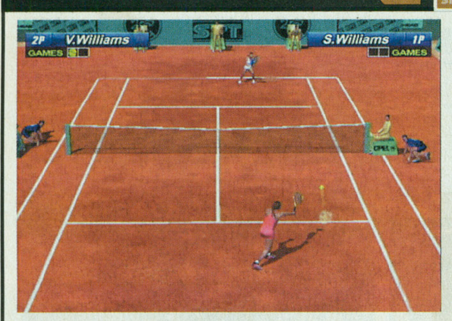
POR SANTIAGO VIDELA



# DC TENNIS 2K2

**8.0** EXCELENTE

SEGA
**GENERO:** Arcade de Tenis
**SIMILAR A:** Virtua Tennis
**JUGADORES:** 1 a 4
**SOPORTA:** JUMP PACK







Virtua Tennis fue elegido como mejor juego para la consola de Sega el pasado año. Este año pensé que me iba a deslumbrar tal cual el anterior, pero no fue así. Ojo, es un excelente juego, pero no es superior al anterior. Sigue sin traer una opción para jugarlo por Internet, aunque esto no molesta tanto, ya que el dial up desde nuestro país no funciona como debe. Otro tema es que la parte gráfica, si bien es excelente, no está a la altura del anterior; como que le falta algo de calidad, de aquella que desbordaba VT.

En cuanto a la jugabilidad, creo que perdió un poco ese frenetismo. Sigue siendo adictivo como antes, aunque en menor medida.

En el modo principal, el World Tour ahora está un poco más completo. La temática de juego de este modo sigue siendo la misma, pero con la diferencia que ahora podremos crear a un jugador o jugadora desde cero, y personalizarlo a nuestro gusto. A medida que vayamos pasando pruebas y competencias, nuestro nivel irá en aumento, y por consiguiente seremos más competitivos para enfrentarnos con los oponentes de los niveles superiores. Además, otra de las nuevas características es que, como habrán visto los que tienen el juego, también se incluyeron jugadoras femeninas.

En fin, Tennis 2K2 es un excelente juego, pero me quedo con el anterior Virtua Tennis; tiene ese no sé qué, que produce ese qué sé yo.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO

# DC NBA 2K2

**8.5** EXCELENTE

SEGA
**GENERO:** Básquet
**SIMILAR A:** NBA 2K1
**JUGADORES:** 1 a 4
**SOPORTA:** JUMP PACK



Este parece ser otro año de éxitos para una de las mejores sagas de deportes virtuales. NBA 2K2, en esencia, se mantiene parecido a 2K1.

El movimiento de los jugadores es bastante más suave que antes; se puede apreciar un cambio sustancial en este aspecto. La inteligencia artificial de los jugadores también fue pulida, en especial algunos problemas que tenía la defensa en pasadas versiones.

Se incluyeron nuevas canchas para el modo callejero, el cual, además, podemos jugar entre dos a cinco jugadores; no existe el one-o-one. Algunos problemas de cámaras que podían molestar antes fueron arreglados, como así también tenemos la vista más cómoda según nuestras necesidades, para que podamos seguir la acción lo mejor posible. Los demás modos de juego siguen tan robustos como siempre, en especial el que sirve para armar una franquicia desde sus comienzos. En realidad están todos buenos, pero hay algunos que se destacan sobre el resto.

NBA 2K2 es un fiel exponente de la serie de este año, como casi todos los juegos de Sega Sports.

Es una verdadera lástima que Sega deje de hacer una de las mejores sagas de deportes para consolas en la DC. Es algo que realmente me pone triste, y a los poseedores de la consola, y/o amantes de los deportes, seguro que también. ¡¡Buaaah!!

POR DIEGO EDUARDO VITORERO

PS2

# PROJECT EDEN

8.9 EXCELENTE

| | |
|---|---|
| CORE DESIGN / EIDOS<br>**GENERO:** Puzzle / Acción<br>**SIMILAR A:** Soul Reaver | **JUGADORES:** 1 a 4<br>**SOPORTA:**<br>MULTITAP |

Project Eden fue uno de los juegos más comentados en la última exposición E3, y tanto alboroto tenía un motivo: Era el primer juego de Core que salía del molde de la archiconocida saqueadora de tumbas Lara Croft, después del éxito increíble que tuvo esa franquicia.

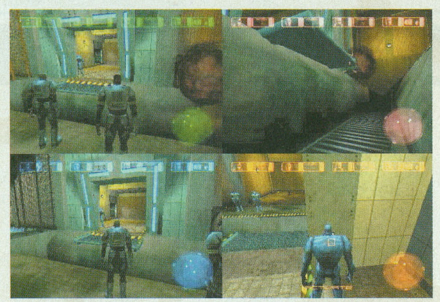
Y la apuesta era grande. Pero los muchachos de Eidos se pusieron los pantalones, dejaron de lado el karma de Larita, y nos trajeron este excelente Project Eden.

Tal vez no estén demasiado enterados de la historia, asó que vamos a hacer un breve resúmen de cómo pintan las cosas: Los cuatro protagonistas de esta aventura son Carter, el jefe del equipo UPA (Agencia de Protección Urbana), André, el técnico que repara lo irreparable, Minoko, nipona experta en computadoras, y Amber, la cyborg preparada para internarse en los sitios más peligrosos. Estos muchachos tienen una misión: Ver qué ocurrió con unos técnicos desaparecidos en una planta de manufactura de carne...



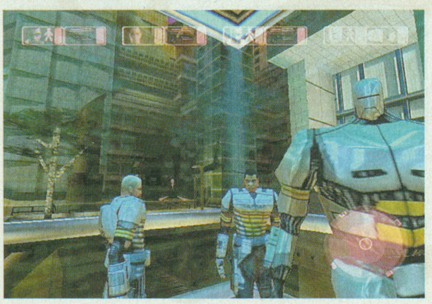

## MAS QUE UN ARCADE

Los que esperaban un arcade en primera persona a puro tiro tal vez se sientan un poco defraudados con este Project Eden, ya que el juego no es más que una intrincada sucesión de puzzles genialmente desarrollados, que deberemos sortear utilizando a los cuatro integrantes del equipo, a los cuales podremos manejar a nuestro antojo utilizando sus habilidades especiales. Estas habilidades son las que hacen que podamos sortear los más difíciles enigmas. También existe alguna que otra peleíta, pero les aseguro que no es el punto fuerte de este arcade / puzzle, ya que la inteligencia artificial de los enemigos dista de brillante, y en muchos casos veremos que actúan de manera completamente idiota, pero la falta de cerebro se perdona, ya que se entiende que ésto no es el punto fuerte de Project Eden, y que fue incluído para complementar el desarrollo de los puzzles y darle coherencia a la cosa.



Otro punto que hay que aplaudir es el sistema de salvado, ya que se puede hacer en cualquier punto del juego. Y como si esto fuera poco, ninguno de nuestros amiguetes morirá intentando resolver ese intrincado acertijo: Si alguno tiene la mala fortuna de pasar a mejor vida, será reanimado inmediatamente en el punto de regeneración más cercano a donde estiró la pata, para poder reunirse rápidamente con el equipo.

Los niveles están soberbiamente diseñados, con una atmósfera muy asfixiante, en esta ciudad donde todos viven en rascacielos que parecen no terminar. También se merece un aplauso el apartado del sonido y la música, que se complementan maravillosamente con la ambientación de los escenarios.



## SOLO O CON AMIGOS

Tal vez uno de los puntos más interesantes de PE (si es que lo anterior no los ha convencido lo suficiente), es la posibilidad de jugar con tres amigos más, no sólo en encuentros Deathmatch, sino de manera cooperativa, en la cual nos integraremos para poder avanzar en la historia. Esta característica tal vez sea uno de los más grandes logros de PE, que esperamos se repita en un futuro de la mano de otras empresas. Core aprobó esta difícil prueba, y se sacó una nota excelente.

POR MARTIN VARSANO

## PS2 NBA 2002




EA SPORTS
**GENERO:** Básquet
**SIMILAR A:** NBA 2001
**JUGADORES:** 1 a 2
**SOPORTA:** JOYSTICK ANALOGO

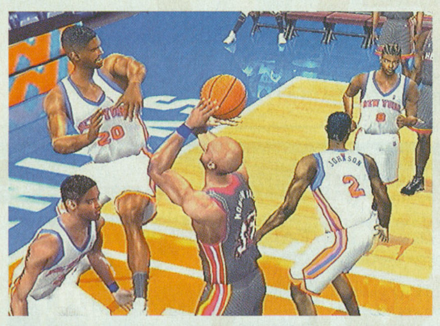
EA Sports cierra su año fiscal con su famosísimo juego de básquet. Gráficamente es impecable, como casi todos los juegos de EA Sports que salieron para PS2. Las caras de los jugadores, expresiones faciales, los estadios, camisetas e indumentaria en general; todo el entorno goza de una calidad impecable. Hay un problema con la saga NBA desde hace un par de años: la jugabilidad no es su fuerte. Sigue siendo demasiado arcade, por lo menos para mi gusto, y además se cometieron algunos de los errores del año pasado en cuanto a rebotes ofensivos. También en algunos aspectos de la inteligencia artificial de los jugadores en general.

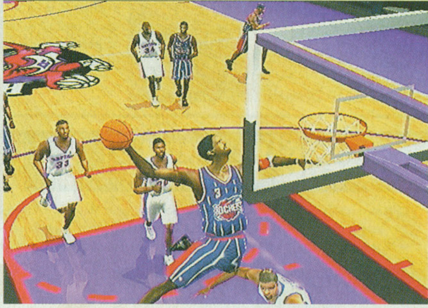
Además, las animaciones en jugadores, como así también cuando encestan, están mucho mejor logradas. Esto ayuda grandemente a la ambientación, como también sirve el entorno en general. Eso es algo en lo que se destaca NBA 2002, su ambientación.



Sega Sports ha anunciado su NBA 2K2 para PS2 en enero próximo, y si el juego es tal cual el de DreamCast, seguramente será mejor que el de EA Sports.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO





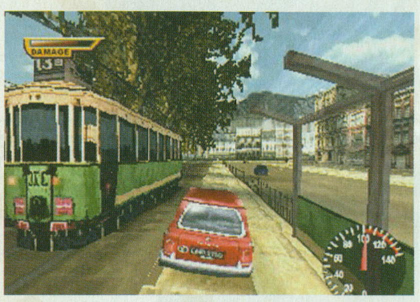
## PSX THE ITALIAN JOB




PIXELOGIC/ SCI
**GENERO:** Manejo
**SIMILAR A:** Driver
**JUGADORES:** 1 a 8
**SOPORTA:** JOYSTICK ANÁLOGO

El nuevo Driver, pero tirando más para el lado cómico. Algo así como un Taxi Driver, sólo que exclusivo de PlayStation. Salvando las diferencias, así es como yo catalogaría a esta nueva y más que interesante propuesta basada, según dicen, en una peli del mismo nombre -para algunos cinéfilos todo un clásico- de fines de la década del 60. Y parecen ser tantas las similitudes entre el film y este título recién salidito que hablar de uno u otro sería prácticamente lo mismo, así que haré una breve reseña para "matar dos pájaros de un tiro", como quien dice. En The Italian Job somos Croker, (un chorro inglés que bien podría ser el enemigo número 2 de Austin Powers) que primero deberá sortear la vigilancia de la policía y juntar a toda una banda para que lo ayude a hacer realidad su plan máximo: afanarse 4 millones de la mafia italiana. Ahora, hablando más específicamente del juego, The Italian Job es un título en tercera persona en el que siempre controlamos un auto (entre ellos modelos como DB4, Land Rovers y Mini Coopers), y subdividido en múltiples misiones, que deberán ser cumplidas con el vehículo de turno. Dichas misiones, que son siempre por tiempo, pondrán a prueba nuestra maestría al volante en algunos casos, mientras que en otras todo será cuestión de pasar por al lado del patrullero a velocidad prudencial, cosa de no levantar la perdiz. Un detalle interesante resulta ser el de la policía, que no nos captura cuando su auto toca al nuestro, ni cuando nos cierra el paso, sino cuando toman por completo los datos de nuestra patente. Una barra en el costado superior izquierdo de la pantalla nos recuerda constantemente que nuestro bólido aguanta y mucho, pero que todo tiene un límite. ¿Qué? ¿Qué los autos no les mueven ni un pelo del entrecejo? ¿Y qué si les digo que en The Italian Job tienen, además de parva de fierros, secretos, atajos y breves escenas de la película, un total de 16 misiones, 5 modos de juego que la rompen (The Italian Job, Free Ride, Challenge, Destructor y un fenomenal modo multiplayer para gozar de hasta 8 amigos a la vez), gráficos destacables, controles a la altura de las circunstancias y una sensación de velocidad constante que muchos juegos de consolas más potentes de seguro envidiarían? ¡Ah! ¿Ven ahora por qué vale la pena darle a The Italian Job una oportunidad?






POR RODOLFO "BLOODY" LABORDE




## 90 MINUTES SOCCER




CUIDADO!

SMILEBIT / SEGA
**GENERO:** Fútbol
**SIMILAR A:** No hay juegos otros tan malos

**JUGADORES:** 1 a 2
**SOPORTA:** JUMP PACK




Y así fue no más. La Dreamcast se fue de este mundo sin darnos un simulador de fútbol que valga la pena. Snif. Qué vida desdichada la mía. Bueno, a ver, no sé por donde empezar. El juego es tan, pero tan moronga que no sé si criticar primero los gráficos, la jugabilidad, la IA de los jugadores, el sistema de pases y tiros al arco...

Creo que todo roza lo feo y pobre que un juego de fútbol puede tener.

Tá bien, la DC no tiene grandes juegos de fútbol, a excepción de Virtual Striker o, en menor medida, Striker Pro. El tema de por qué 90´ Soccer es malo es que: los gráficos dejan mucho que desear, además de que por momentos se arrastra (ya quedó comprobado que la consola da para mucho más), la jugabilidad es patética y aburrida, el sistema de pases me hace acordar a los primeros juegos de fobal para Commodore 64, los jugadores parecen marionetas manejadas por el juego...

Y no sigo porque tengo otras cosas más importantes que hacer. Chau.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO

## PS2 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

**6.3** BUENO

ANGEL STUDIOS / ROCKSTAR GAMES
**GENERO:** Carreras
**SIMILAR A:** Smuggler's Run

**JUGADORES:** 1 a 2
**SOPORTA:** SHOCK / RUMBLE



Con la salida de la consola en el mercado americano, Smuggler's Run fue uno de los pocos juegos que se podían adquirir en ese momento. El juego, al igual que el primero de la saga, se basa en carreras de autos off road en montañas, terrenos escarpados, con nieve y un sin fin más.



Si bien los escenarios son grandes, la parte gráfica es medio pelo; no es mala ni mucho menos, pero es un aspecto más sin nada para asombrar.

Algo que me desconcertó fue que las colisiones son bastante precarias. Con esto quiero decir que eso de rebotar como una pelota contra una pared o árbol no es muy copado que digamos. Además, en algunas pantallas, hay gente caminando o camionetas que transitan por el lugar, los cuales podemos pasar por arriba como si fueran muñecos de papel, o en el caso de los vehículos, podemos arrastrarlos hasta el infinito. Habiendo otros juegos de autos, e inclusive el espectacular ATV Off-Road Fury, creo que este juego es sólo para fanas.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO

## PS2 SUPERCAR STREET CHALLENGE




PIZZA

EXAKT / ACTIVISION
**GENERO:** Autos
**SIMILAR A:** No hay un juego de autos tan feo para PS2

**JUGADORES:** 1 a 4
**SOPORTA:** JOYSTICK ANALOGO

El juego tiene más de 20 pistas en ciudades como Mónaco, Los Angeles, Roma y Munich, pero ninguna se parece en lo más mínimo a su par de la realidad. Por otro lado, los gráficos del juego son patéticos, y más si tenemos en cuenta que ya quedó demostrado, no sólo con GT3, que en la consola se puede hacer cosas realmente grandiosas en este aspecto; por más que cueste uno y la mitad del otro.




En cuanto a su jugabilidad, sólo me resta decir que es un arcade feo, más feo que pisar caca descalzo.

El sonido tampoco se queda atrás, y los autos suenan realmente muy, pero muy mal. No me explico cómo un auto con un motor V8 puede sonar como un DKW; Nintendo, la verdad que Nintendo más nada.

Supercar Street Challenge me hace acordar a los inicios de la PS2 ponja en marzo de 2000, y sus juegos pizza.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO

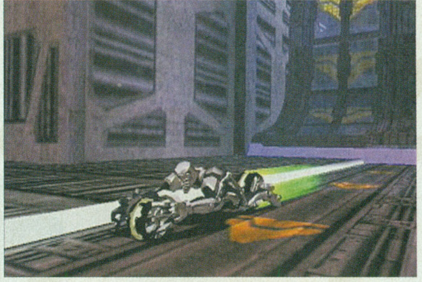
PS2
# KINETICA




SCEA
GENERO: Carreras
SIMILAR A: Wipeout
JUGADORES: 1-2
SOPORTA: -

SCEA con Kinetica nos situa en un mundo futurista donde competiremos en carreras a velocidades extremas, manejando corredores que usan trajes especiales con ruedas en sus manos y piernas, combinando así carne y tecnología. ¡Bien a lo Cyber Punk! Doce circuitos en total, que se irán habilitando a medida que vamos ganando los diferentes cursos. En la mayoría de los circuitos competiremos en ciudades enormes, con pistas intrincadas, caminos que se cruzan, y algun que otro atajo para adelantarse a nuestros contrincantes. Lo que distingue este título es el poder



hacer piruetas, que serán más temerarias con la ayuda de las diferentes rampas que se pongan en nuestro camino, las cuales acumularan nivel en nuestra barra de turbo. Otra forma de acumular turbo es pasando por vías de poder, donde podremos elegir absorber su energía, presionando tan solo un botón o, automáticamente, ganar más velocidad. Los gráficos no son del todo malos, teniendo en cuenta que el juego no se arrastra en ningún momento a pesar de la velocidad. Los competidores están bien diseñados y resaltan las texturas de los circuitos, pero no explota por completo lo que tiene para ofrecer la PS2. ¿Los sonidos? Bien, gracias. El juego no es malo, pero para ser un juego de carreras futurista, no segregó en mí la suficiente adrenalina para considerarlo la séptima maravilla del mundo.

POR MAX FERZZOLA

PSX
# ONE PIECE MANSION




CAPCOM
GENERO: Puzzles
SIMILAR A: Hmmm... esteeee...
JUGADORES: 1
SOPORTA: -




Esto es lo que yo llamo un juego de Puzzles. Que tanto Tetris, ni huevadas similares... esto es pura originalidad y gozo. Porque mezcla dos mundos que parecían incompatibles. Un sim, parecido al viejo Sim Tower de PC, y puzzle ejercita cerebros. En One Piece Mansion, personificamos al administrador de un edificio que debe tener contentos a todos sus inquilinos, mientras que combate contra los esbirros de Sindicate 50 y trata de ganar unos pesitos en el transcurso.El edificio, esta separado en habitaciones, ordenadas vertical y horizontalmente, una al lado de la otra. Cada inquilino que se muda al edificio, "emana" una especie de energía para alguna de dirección -graficadas como flechitas-, ya sea para alguno de los costado,



para arriba, para abajo, en diagonal, etc. Estas energías, pueden ser positivas -flechitas azules- o negativas -flechitas rojas-. La energía negativa, llena de stress a la persona que se encuentre en la habitación inmediata en dirección para donde apunta la flechita. En cambio, la energia positiva, la llena de tranquilidad. El quid de la cuestión, está en lograr un edificio ordenado. Si un inquilino recibe por algun lado stress, es recomendable que por el otro, reciba calma. Sino, al tiempo, su habitación explota y nosotros perdemos mucho dinero. A los pérfidos de Sindicate 5, unos flacos que se mudan y no hacen más que estragos, lo mejor es llenarlos de stress, para que se manden a mudar. De vez en cuando, aparece algún jefe y de esa manera habrá que derrotarlo. Existen dos modos, el libre -en el que podemos hacer lo que queramos- o el History -en el que tenemos que ir cumpliendo misiones. Los gráficos son simples pero efectivos y, a decirles verdad, bastante simpáticos. Y los soniditos son lo que uno espera. Nada más, ni nada menos. Si sos fana del género, ya lo tenés que ir a comprar.

POR MAX FERZZOLA

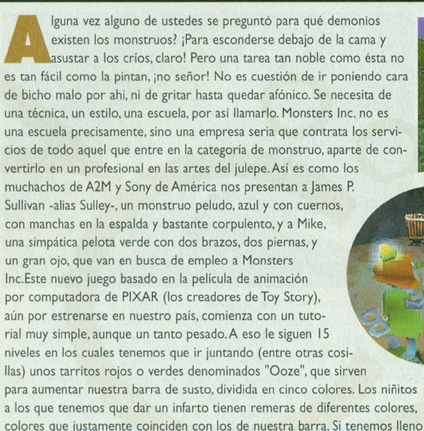


## MONSTERS INC.



HAMMM!

A2M / SCEA
**GENERO:** Acción/Aventuras
**SIMILAR A:** Toy Story
**JUGADORES:** 1
**SOPORTA:** JOYSTICK ANALOGO



Alguna vez alguno de ustedes se preguntó para qué demonios existen los monstruos? ¡Para esconderse debajo de la cama y asustar a los críos, claro! Pero una tarea tan noble como ésta no es tan fácil como la pintan, ¡no señor! No es cuestión de ir poniendo cara de bicho malo por ahí, ni de gritar hasta quedar afónico. Se necesita de una técnica, un estilo, una escuela, por así llamarlo. Monsters Inc. no es una escuela precisamente, sino una empresa seria que contrata los servicios de todo aquel que entre en la categoría de monstruo, aparte de convertirlo en un profesional en las artes del julepe. Así es como los muchachos de A2M y Sony de América nos presentan a James P. Sullivan -alias Sulley-, un monstruo peludo, azul y con cuernos, con manchas en la espalda y bastante corpulento, y a Mike, una simpática pelota verde con dos brazos, dos piernas, y un gran ojo, que van en busca de empleo a Monsters Inc.Este nuevo juego basado en la película de animación por computadora de PIXAR (los creadores de Toy Story), aún por estrenarse en nuestro país, comienza con un tutorial muy simple, aunque un tanto pesado. A eso le siguen 15 niveles en los cuales tenemos que ir juntando (entre otras cosillas) unos tarritos rojos o verdes denominados "Ooze", que sirven para aumentar nuestra barra de susto, dividida en cinco colores. Los niñitos a los que tenemos que dar un infarto tienen remeras de diferentes colores, colores que justamente coinciden con los de nuestra barra. Si tenemos lleno el casillero de la barra del mismo color que el de la remera del péndex seleccionado, entonces podremos darle un susto que no se olvidará en su vida, de lo contrario, se nos reirá en la cara, por lo cual deberemos ir en busca de más Ooze. El trámite se termina oprimiendo los botones del pad que van apareciendo en pantalla. Agréguese a eso unos cuantos chiches, que nos darán algún que otro coscorrón, pero nada que no podamos arreglar de un buen golpe. Y aquí es donde comienzan los problemas, porque en estas pocas líneas les conté, a grandes rasgos, de qué la va todo el juego. O sea que, luego de mandar al psicólogo de por vida a docenas de pibes, y a la casi nula complejidad del juego, Monsters Inc. se torna aburridísimo al poco tiempo de haberlo empezado, algo que considero simplemente imperdonable. Ojalá no nos ocurra lo mismo con la película...

POR FITO LABORDE

## PHANTASY STAR ONLINE VER. 2



BUENO

SEGA
**GENERO:** RPG On-Line
**SIMILAR A:** Phantasy Star Online
**JUGADORES:** 2 a 4
**SOPORTA:** MÓDEM

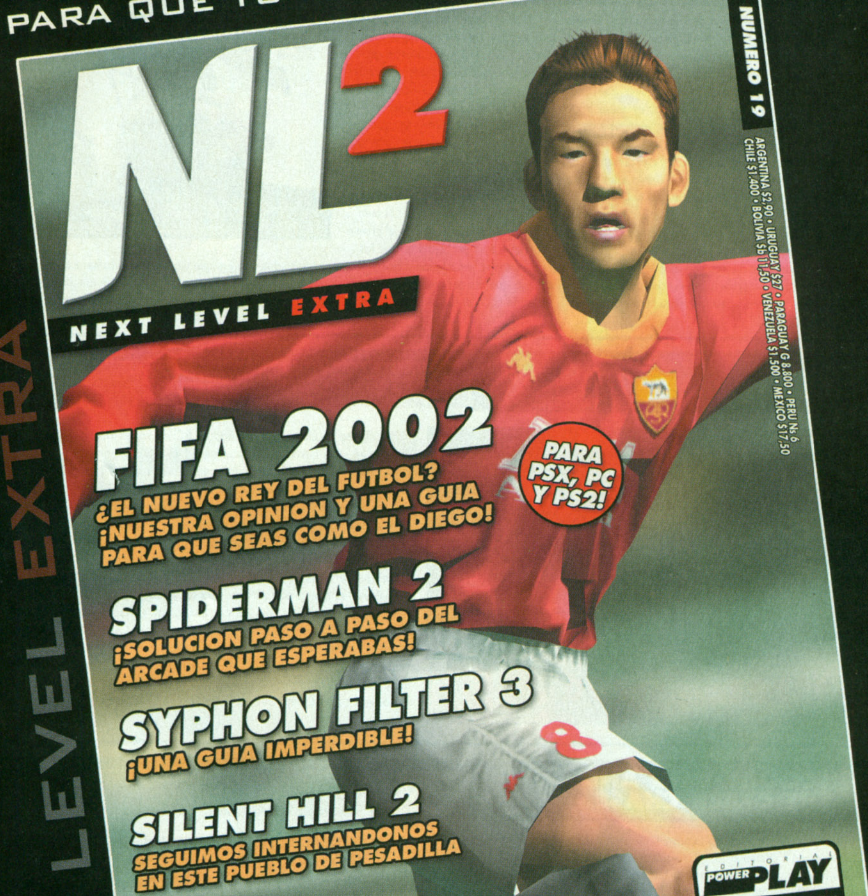
Hmmmmm... no es que la "segunda" parte de Phantasy Star Online sea mala. Pero definitivamente no es lo que esperaba, eso sí. Mientras que el anterior era una experiencia completamente nueva, nunca experimentada antes en el mundo de las consolas, la Version 2 no deja de ser una expansión que balancea la jugabilidad y agrega algunas cositas que el otro carecía. Los gráficos son igualitos. Los sonidos también. El modo offline, esta más balanceado, pero... ¡ya lo jugamos! Y, entre nosotros, no resulta demasiado divertido. Existen algunos ítems nuevos, trajes diferentes para las razas, un nuevo nivel de dificultad llamado Ultimate -que sólo se habilita luego de terminado el modo Very Hard-, algunas Quest nuevas y modos Deathmatch, mucha más experiencia para los personajes, entre alguna que otra nimiedad.

Como les habíamos comentado en el Final Test del primer Phantasy Star Online, el gancho de este juego es la versión Online, donde podemos unirnos con un grupo de personas de cualquier lugar del mundo y salir a combatir el mal en banda. Pero, aquí Sega nos sorprende... lo que antes era gratis, ahora hay que pagar por mes... sí, como leyeron. Y... ¿realmente vale la pena pagar por algo que es muy similar a lo que antes fue gratis? Bueno, eso depende de que tan fanático seas de la saga. Por mi parte, sólo pagué la tarifa para hacer este Final, después... olvidate Sega.

Redondeando, Sega nos quiere encajar más de lo mismo, por una cuota por mes, además del precio del juego. Personalmente, me suena a avivada. Y más cuando los muchachos del erizo azul no dejan que nadie ponga servidores gratis para jugar online, amenazando con expulsarnos para siempre si nos encuentran tratando de jugar gratarola. ¿Qué quieren que les diga? me parece que Sega está haciendo las cosas muy mal. Que estén pasando un feo momento es entendible, pero nosotros no tenemos nada que ver... así que, que no intenten cobrarnos a nosotros por sus errores. Eso es poco ético. ¡He dicho!

POR MAX FERZZOLA

¿NO SENTIS QUE TE FALTA ALGO
PARA QUE TU FELICIDAD SEA COMPLETA?




NEXT LEVEL EXTRA

PSST!... (TE ACABAMOS DE DAR UNA PISTA)

## DC CAPCOM VS SNK 2

8.5 EXCELENTE

| | |
|---|---|
| CAPCOM<br>GENERO: Lucha<br>SIMILAR A: Capcom vs SNK | JUGADORES: 1 a 2<br>SOPORTA: JUMP PACK |

Sí, señores y amigos fanáticos de los juegos de pelea en 2D, finalmente con el lanzamiento de esta tan esperada segunda parte, los muchachos de Capcom le dicen adiós a la Dreamcast y si bien lo que nos dejan es bastante interesante, se nota que tuvieron que apurarse para terminarlo. Capcom vs SNK 2 es básicamente lo mismo que su antecesor aunque para hacer valer el 2 que acompaña el nombre, ahora tenemos algunas interesantes novedades, como por ejemplo en lugar de dos estilos de pelea, podemos seleccionar 6 estilos diferentes, cada uno con sus propias características, ventajas y desventajas. Lógicamente, el otro agregado importante es que esta vez contamos con una gran cantidad de personajes nuevos que junto con los anteriores hacen una variedad lo suficientemente amplia como para que el juego nos dure un buen rato. En el tema gráficos, el cambio más importante es que ahora los escenarios están hechos en 3D de una forma muy similar a la de Marvel vs Capcom 2, con una calidad muy impresionante, pero al mismo tiempo eso hace que otros pequeños detalles sean más visibles.Si bien los nuevos personajes están dibujados desde cero con una muy buena calidad, tenemos el problema que ya se veía venir y que supuestamente Capcom iba a corregir; este problema es que los personajes menos importantes por el lado de Capcom usan nuevamente los dibujos viejos y recontra reciclados con los que vienen robando hace años y con estos nuevos escenarios la diferencia todavía es más amplia, lo que me parece vergonzoso. Tampoco hay cosas ocultas como antes, lo que nos da la pauta de que se apuraron bastante para terminarlo, pero a pesar de todo el juego tiene lo suyo y es de lo mejorcito que van a poder conseguir hoy por hoy en este género en DC.




POR SANTIAGO VIDELA



## GBA DOOM



7.5 MUY BUENO

| | |
|---|---|
| DAVID A. PALMER PRODUCTIONS/ ACTIVISION<br>GENERO: Acción<br>SIMILAR A: Doom PC -Doh!- | JUGADORES: 1 a 2<br>SOPORTA: Link |




El clásico de clásicos del mundo de PC; el -según muchos- mejor juego en la historia de la humanidad; el FPS que horrorizó a tus padres hasta la médula: el titán de titanes... al fin disponible en su versión portátil. Y la pregunta del millón es ¿le hace justicia? Y bueno... la pequeña de Nintendo hace lo posible para lograr que este First Person Shooter lleno de demonios y aberraciones logré lo que su versión original, pero no es lo mismo. El control es bastante efectivo con los botonitos del GBA, pero se echa de menos el mouse. El juego experimenta, de momentos, perdidas de velocidad. Y los gráficos son idénticos a los del original. Eso es bueno por un lado, para los nostálgicos; pero malo para los freakies tecnológicos, que los van a saborear añejados. También la pantalla está muy oscura, como sucedió en Castlevania: Circle of the Moon y se pierde mucho detalle. El sonido está perfectamente adaptado y realmente parece el MIDI de la PC. Multiplayer a través del cable link, invalorable. 24 niveles de diversión con un clásico de clásicos que puede lucir viejito para algunos, pero que será inestimable para otros.

POR MAX FERZZOLA

## PSX SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE



4.2 CUIDADO!!

| | |
|---|---|
| THQ<br>GENERO: Arcade de plataformas<br>SIMILAR A: Donald Duck Going Quakers | JUGADORES: 1<br>SOPORTA: - |

Si todos los capítulos de Scooby Doo eran iguales -que lo fueron-, este título es idéntico a cualquier juego mediocre que ande dando vueltas por ahí. Lineal como una regla. Facil como la tabla del uno. Y aburrido como leer un libro con la luz apagada. Scooby Doo and the Cyber Chase es un muy simple arcade de plataformas, en donde los niños mimados de Cartoon Network deben derrotar al Phantom Virus. Un programa que manda a los de Mistery Inc. a un videojuego ¿!? 21 niveles, uno igualito al otro, donde podemos jugar tanto con Scooby como con Shaggy. Disparamos pasteles y solo nos podemos mover para adelante... imaginen el resto. Los gráficos no son del todo malos, pero nada que destacar. Soniditos chapuceros. Jugabilidad... ¡aburrida! Bad job uncle Scooby!





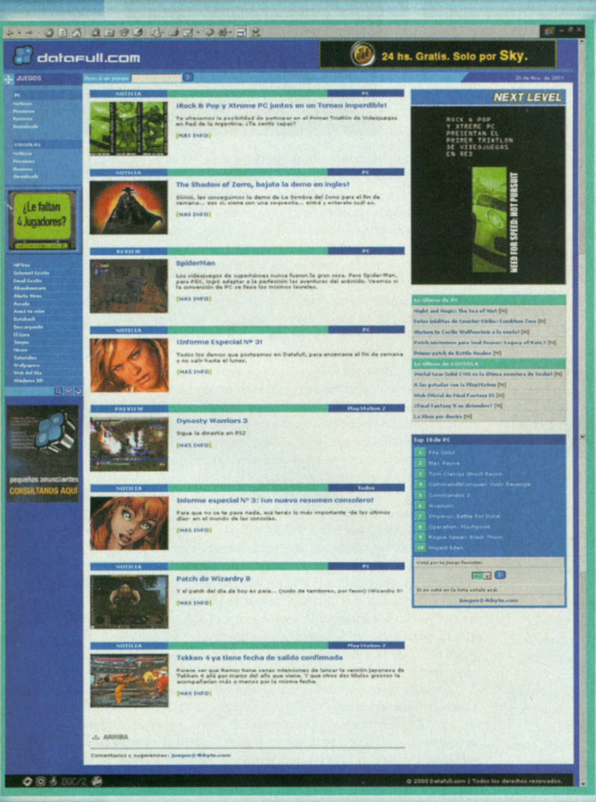


POR SCRAPPY FERZZOLA

¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

# datafull.com

## Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos






El equipo de **NEXT LEVEL** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

# NUEVO GENESIS

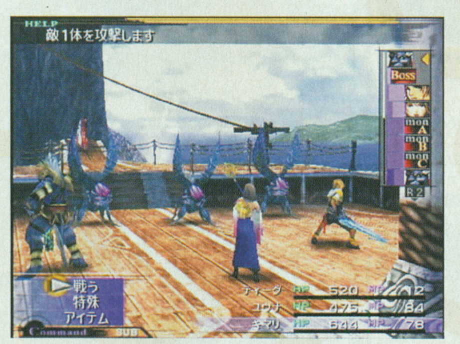
POR BRUNO "VR1" VALENTI

No, Sega no vuelve al mercado de consolas. Aquellos que miran al pasado interpretan ese acontecimiento como una señal apocalíptica para el mundo de los videojuegos. Pero ante la introducción de Xbox y Gamecube, quienes miramos al futuro recordaremos al 2001 como un año de renacimiento. Aun así, cada tanto es conveniente darnos vuelta para ver si vamos arrastrando algo que nos dificulte el avance.

Yendo al grano, a continuación apunto cosas - y les apunto - que a muchos molestan como grano en el c*lo; nunca mejor dicho.

**Consolas sin salida VGA:** Un hecho que hizo más lamentable el deceso de DC fue la salida de la VGA Box. Te cae una lágrima cuando ves un juego a través de un televisor después de hacerlo en un monitor. La diferencia se puede expresar en píxeles o cuadros por segundo pero una imagen vale más que mil palabras. No neguemos los pros de los televisores: los menores precios, los mayores tamaños, el sonido integrado; más tampoco nos nieguen la opción de admirar un juego como su creador lo concibió: en la pantalla de un monitor. Entonces cortemos el cable AV para dejar de arrastrar tecnología de hace más de 30 años.

**Juegos sin sonido envolvente:** Los requerimientos para gráficos se limitan a un monitor pero en el caso del sonido, nos hagamos escuchar. De hecho, el audio ambiental no solo cumple su función específica sino que complementa a la pantalla que no nos envuelve. El primer juego con "surround sound" fue desarrollado para Snes y sus cartuchos. No contar con tal para Xbox y sus DVD es inaudito. Un par de sonidos bien ubicados nos acercan mucho más al sueño de estar rodeado de enemigos o dejar atrás al primero en la última recta. Que el que quede atrás sea el estéreo.




**Peleas al azar y por turnos de los RPG:** Hasta el sonido ambiental más rápido y preciso se desconcierta cuando nos cambian tan imprevistamente de ambiente como la mayoría de los RPG. Y si a esto se suman peleas por turnos resulta un juego tan poco continuo que da igual apagar la consola, poner un juego de lucha, hacer un combate, apagarla nuevamente y volver al modo aventura del RPG. El otro día un amigo y yo íbamos a la discoteca cuando un patotero como de dos metros y cien kilos salió de debajo de una tapita de cerveza y nos tiró la bronca. Le di una trompada y me quedé quieto durante algunos segundos. Me dio un codazo y esperó también. Mi amigo lo pateó. El otro tiró un rodillazo pero erró a pesar de que mi amigo continuaba inmóvil... ¡Ni siquiera como fantasía tiene sentido! El turno de las paleas por turno ya fue.



**Puntos de salvada:** Este punto resultó de la diferencia entre los juegos de PC y los de consola. Por esto, comencé preguntándome si la posibilidad de salvar en cualquier lugar depende del medio de almacenamiento: un disco rígido puede guardar más de mil veces la cantidad de información que una memory card. Respondo con un recuerdo. En 1997, ya Tomb Raider 2 para PS permitía salvar en cualquier lugar, en un solo bloque de memoria. La imposibilidad de hacerlo en otros juegos no intensifica la tensión o el miedo a la muerte (al contrario de lo que digan malos programadores) sino al game over y a la repetición. Recorrer un largo sector una y otra vez porque continuamos perdiendo contra un jefe a kilómetros de un punto de salvada es un embole. Aparte, un disco rígido en una consola es una realidad en Xbox y lo será en PS2 próximamente. Y de todas formas, memory cards con 64 veces más capacidad que las que se usaron hace cuatro años llegarán a GC también. Cuando dijimos que no queremos más puntos no solo hablábamos de píxeles.

**Juego X 200x:** Revolución, evolución, saturación. Son admirables los creadores de juegos que revolucionan con ideas sin precedentes. Tal originalidad puede generar dificultad en la ejecución; es comprensible: la inexperiencia lleva a cometer errores. También es valioso el trabajo de quienes perfeccionarán esos conceptos. Pero hasta este perfeccionamiento tiene un límite. Cuando cinco años después siguen saliendo secuelas ANUALES del juego original, el perfeccionamiento se transformó en robo. Es bueno actualizar equipos de fútbol por ejemplo, pero no al precio de un juego original. Al rígido agregale el MODEM y las nuevas consolas dan lugar a actualizaciones que no requieran comprar otras versiones.

**Control RE (Recontra-Empelotante):** Primero, ¿Qué mejor que terminar de darnos vuelta con algo que lo dificultó durante cinco años? El control de Resident Evil, que contagiaría peor que el T-Virus, no respondió más que al pad mal diseñado de PS y al enfoque con cámaras fijas. Super Mario 64 ya había revolucionado el control y el manejo de cámara; estas partes del "survival horror" fueron mal concebidas; hoy son inconcebibles. Los joysticks ORIGINALES de las consolas del nuevo milenio cuentan con DOS sticks ANALÓGICOS. Ya nada impide que girar nos tome menos tiempo que al segundero.

Y segundo, las configuraciones de control que traen los juegos por defecto suelen ser las óptimas, pero no deben ser las únicas opciones. La comodidad del jugador es fundamental. El joestick de GC puede ser una obra maestra de la ergonomía pero si no puedo asignar el salto al botón X en lugar de al A, algo no cierra. Es suficiente que los desarrolladores impongan los gráficos, el sonido y la historia; ¡dennos el control!

Ahora sigamos avanzando.

## ¡CAPCOM CONFIRMA OTRA EXCLUSIVA!

Un juego nuevo y original sólo para la Game Cube confirma el apoyo de Capcom a la Cúbica... una vez más. Y poco es lo que se sabe -a estas alturas- de este título exclusivo de Nintendo. ¿Su nombre? CAS Ra. Y detrás de tan extraño sustantivo propio se esconde una aventura de acción bajo la batuta de Shinji Mikami -sí, el flaco responsable de todos los Resident Evil-. Desde septiembre que el título está en desarrollo e incrementa el apoyo de Capcom para la nueva consola de la gran N.

## SEGA SE DISCULPA POR LO DE SHENMUE II

Recientemente, Sega posteó una disculpa a todos los fans norteamericanos. En esta carta, Peter Moore, presidente de Sega America, explicó el por qué del cancelamiento del juego en todo el continente americano. Dijo que Sega se estaba reestructurando y esto era algo que debía hacerse, aunque fue una decisión difícil. Igualmente, Shenmue II saldrá para la Xbox y para la Dreamcast europea. Así que no todo está perdido.

## DISCO DURO PARA LA GAMECUBE

Genken Ascii reveló al mundo la noticia de que la GameCube también contaría con un Disco rígido, de -supone- aproximadamente 1GB de capacidad. A cargo de este HD estaría la emblemática IBM. Nintendo aún no ha desmentido ni confirmado esta noticia. El precio y la fecha de lanzamiento es desconocida hasta el día de la fecha. El HD para la GameCube sería un agregado externo que se deberá insertar en el puerto de alta velocidad de la máquina de Nintendo.

## ¡CONFIRMADO: UN NUEVO CASTLEVANIA EN 2D!

Luego del éxito de Castlevania: Symphony of the Night y Castlevania: Circle of the moon -ambos en 2D- y del fracaso de los dos títulos de la saga en 3D que vieron luz en la N64, Konami está desarrollando un título de Castlevania para PS2, con todas las características que hicieron grossos los anteriores juegos. Muchos golpes, secretos, saltos sobre plataformas y con ese estilo RPG que caracterizó a las anteriores entregas. Todavía no hay ningún otro detalle, pero en cuanto tengamos más data, se las pasamos. Sabemos que hay muchos fans de Castlevania ahí fuera.

## HALF LIFE A LA PANTALLA GRANDE

Se está pensando concienzudamente la posibilidad de llevar las aventuras de Morgan Freeman y todo lo sucedido en el complejo Black Mesa al mundo cinematográfico. Hollywood no da pie con bola últimamente con las conversiones de los videojuegos, así que esperamos que la cosa salga mejor esta vez y más cuando tocan un título tan representativo en la industria de los fichines.
Para que no suceda el bochorno de pelis como Tomb Raider, Valve abrió una dirección de correo para que los fans opinen. Seguro que todos les vamos a decir lo mismo... ¡hagan una película para aquellos que lograron que un título como Half Life vaya al cine y no para la gilada!
Este es el mail: movie@valvesoftware.com

## LA XBOX ACORTA LA VIDA DE LA PS2

Kunitake Ando, presidente de Sony, dijo que la Xbox de Microsoft podría apurar la transición que debería haber entre la PlayStation 2 y la 3. "La mayor amenaza para la PS2 es que la Xbox cambia el ciclo de vida de la industria." dijo Ando, y que la vida de la PS2 se podría ver reducida en 3 años. Es por eso que el presidente de Sony teme más a la Xbox que a la GameCube: -"La GameCube de Nintendo fue una desilución en Japón, vendieron solo un tercio de lo que esperaron".
Es por eso que Sony ya comenzó a investigar y desarrollar de a poco la PlayStation 3. Sony se alió con con Toshiba e IBM para desarrollar la tecnología de esta máquina y se cree que en el 2004 se comenzarían a producir los chips. Este nuevo chip estaría focalizado al funcionamiento de sistema en Internet y conecciones de banda ancha.

## SQUARE REVELÓ SU MODEM

Para jugar en PlayOnline, será necesario tener un modém y ¿qué mejor modém que el de Square mismo? Por eso, recientemente, los muchachones de Square revelaron al mundo la versión japonesa del aparato que la PlayStation 2 necesitará para ir online. Y los rumores ya comenzaron a dar vueltas por todos lados. Que PlayOnline solo podrá ser accedido desde este aparato. Que los otros modéms van a ser incompatibles. Que el modém de Square quiere monopolizar el mercado de los modéms en PS2. Y todo eso. Si PlayOnline le pertenece, en parte, a Square... ¿no están en todo su derecho?

## METAL SLUG 4

La tercera parte de Metal Slug, que ya está en los fichines, es increíblemente difícil. Con cientos de zombies, monstruos, soldados, caminos alternativos y una acción estrepitósamente imposible. Cualquiera que se jacte de haber terminado el tercer nivel con una sola ficha, debe ser considerado un asqueroso embustero. Ahora, parece que se nos viene una cuarta parte, para las recreativas y, seguro, para alguna consola de última generación, aunque esto último no está confirmado. Este nuevo juego de la saga presentará a los conocidos cuatro héroes de los juegos anteriores, Marco Rossi, Tarma Roving, Eri Kasamoto y Fio Germi y se comenta que habrá dos nuevos personajes. La versión arcade saldrá para marzo de 2002.

# READERS CORNER

## ¡EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

*¡Qué mes señores y señoras! ¡Qué juegos! ¡Qué maravillas! Todavía estamos alucinados... ¡y lo que se nos viene! ¡DIOS! Devil May Cry, Grand Theft Auto 3, Ace Combat 4 y, por supuesto, Metal Gear Solid 2 -por nombrar algunos- hacen que los errores pasados de la PS2 sean borrados como por arte de magia. ¡Los queremos Sony! Pero no nos olvidemos de la GameCube y la Xbox. Las recibimos cuando estamos cerrando la edición, asi que no pudimos incluir nada. Pero las tenemos y las estamos gastando... y en el próximo número, gran informe gran. Recomendado el correo de este mes, muchos temas, muy diversificado y con una mujer que se cansó de tanto palabrerío y reta a los hombres a ganarle a King of Fighters. Esta de más decir que los que se llenaron la boca durante tanto tiempo, estan obligados a hacer valer sus palabras.*

*No quiero pasar a sus cartas, sin antes saludar por su cumpleaños a nuestro amigo Bruno Valenti, que viene colaborando desde el número anterior. Un tirón de orejas a él.*

### Federico Javier Gonzalez Cobreros

Doctor Next Level ¿Qué hago? ¿Me quedo con mi Dreamcast? ¿Me compro la Play 2? ¿Espero la GameCube? ¿O la Xbox? ¿Existe Dios? Mi pregunta tiene que ver con el miedo que tengo a la gran mechadiversidad que habra en unos meses, no quiero en un futuro entrar a un local de video juegos, ver un juego y decir "¿De que máquina es?" y que me respondan "de la Mongo 2056" y yo tengo la "Pendorcho Xt45" ¿Que hacer? Somos argentinos, y cada consola sale mucha plata y ni que hablar de juegos originales, o arriesgarse a destrozar tu lente con copias de miércoles. Play2, GameCube, Xbox ¿Cuál? ¿Porqué? ¿Cuándo? Queda mi pregunta hecha.
Me despido y aunque sea respóndame el mail para orientarme, ya que tengo la plata pero no me quiero mandar una macana. Les mando un saludo bien grande y quiero saber si se pueden visitar las instalaciones aunque sea diez minutos. Gracias por todo. Los quiero mucho y los sigo incondicionalmente.

*¡Hola, Federico! Empezamos el correo con tu carta, porque a esta altura la tuya es una pregunta que se está haciendo todo el mundo. En el próximo número, les vamos a preparar un mega informe con las tres máquinas del momento. Estamos dando vuelta los juegos de GameCube y de Xbox, pero no vamos a dejar afuera a la queridísima PlayStation 2. O sea, que ni vos ni nadie va a querer perderse el número de enero.*
*Por lo pronto, seguí leyendo, que muchos lectores opinan sobre sus experiencias con tal o cual máquina, o sus decisiones personales sobre cuál consola comprar y todo eso. Esto te puede servir como guía a vos y al resto de los indecisos. -Y no se olviden de leer los infos de este número de los lanzamientos de las máquinas de Microsoft y Nintendo.*

### Alejandro Leyes

Hola amigos de Next Level. Mi nombre es Alejandro Leyes, tengo 16 años y vivo en Montevideo, Uruguay.
*Hey! Saludos a todos los lectores uruguayos.*
Tengo un par de comentarios y sugerencias que me gustaría compartir.
*Comparta, por favor...*
Siendo sincero, soy un lector nuevo, que recién me enganchó. Hace solo un par de números que compró la revista y por lo que me pareció, los lectores que escriben son solo argentinos. Sería bueno que si hay algún otro lector internacional que les escriba, designaran un pequeño espacio nombrando los lectores internacionales.
*Mirá, recibir cartas internacionales, recibimos. Pero no las suficientes para justificar -y mantener- una sección aparte. Además, estamos en plena globalización, muchacho, integrémosnos. ¡Todos juntitos!*
Por otro lado, quería hacerles un comentario y una opinion personal. Desde que soy muy pequeño me gustan los videojuegos, incluso se podía decir que era un viciado, pero ahora tengo otras responsabilidades y hobbies que me ayudan a distribuir mi tiempo adecuadamente. Siempre elegí las consolas Nintendo porque eran las que ofrecían mejores juegos en aquella época. Hasta que me compré un Playstation porque los precios de los juegos son más razonables que los de Nintendo. Nunca tuve ninguna queja sobre Nintendo porque en la época del Super Nintendo los juegos eran sencillos pero muy divertidos y adictivos. Cuando llegó el N64 me lo compré (bah! mis padres) y siempre me gustaron los juegos aunque fueran costosos. Cuando me compré la Play me fascinó porque los juegos a los que apunta esta consola son con temas mas como para mi edad (aunque también me gusten los juegos sencillos pero adictivos). Basta con jugar juegos como Resident Evil, Silent Hill, Metal Gear Solid, Gran Turismo, etc; para ver lo que digo. Cuando me enteré que Nintendo iba a sacar una nueva consola (GC), yo estaba por convencer a mis viejos de que me comprarán un Play2, entonces ahí me entro la duda de si esperar a la GC o quedarme con la PS2. Pero, ahora me entero que el representante oficial de Nintendo en Uruguay se retiró. Esto me parece horrible ya que encima de que nos teníamos que bancar los precios disparatados (los cartuchos recién estrenados salían alrededor de U$S 150, y yo pagué la máquina unos 650 e incluso -cuando llegó- salía unos 900). Me parce de mal gusto lo que hicieron con Nintendo, porque parece que nos tomaran el pelo. Se estima que cuando llegue el GC aquí saldrá unos U$S 1000. Me parece que la actitud que toma Nintendo no es la mejor y que, si le importaran tanto los videojugadores, se darían cuenta que los precios deben ser razonables. Y de que no todo es hacer juegos entretenidos y con buenos gráficos, sino que también los precios sen accesibles, no digo regalados pero razonables.
*Bueno, en este número cubrimos el lanzamiento argentino de la GameCube y ahí figuran los precios que Gamela tiene estipulado para el mercado argentino. Son excesivos. De todas maneras, locales como CD-Market están trayendo las cosas mucho más baratas e igual de originales. Incluso por este metodo podes conseguir títulos que ni siquiera los representantes traen como por ejemplo el mejor juego de GC hasta el momento: Star Wars: Rogue Leader. Pegales un llamado quizás envíen al exterior...*
Creo que ya tengo el argumento que me faltaba para elegir a la PS2 como consola a tomar.
Quizá este equivocado pero es mi opinión y la quería compartir con ustedes y con los lectores. También les queria pedir si pueden hacer algo al respecto de los atrasos de la revista, ya que aquí llega con tres meses de atraso.
*Estamos trabajando en eso pero las distribuidoras son así...*
PD: Me olvidaba de comentarles que la revista está muy bien lograda y felicitaciones!!!!!!!!!
*Hey, ¡Muchas gracias y un gran abrazo!*

### Mario Perez Wiaggio

¡Una linda amistad! Así decidí llamar a mi mail. Y eso tiene una explicación. Sí, y no es otra que lo que siento por ustedes y su revista. En serio, despues del tiempo compartido con sus páginas, frases y puntos de vista (desde el n° 1) ¡me siento en la posición de llamarlos amigos!
*¡Claro que sí! Si pudiésemos tomarnos unos mates con todos, lo haríamos. Desgraciadamente, tenemos mucho laburo y una vida que vivir. Pero nosotros, incluso a los que no conocemos, los consideramos amigos, compinches de aventuras... y ya me puse cariñoso... ¡ufa!*
Me llamo Mariano Perez Wiaggio, tengo 19 años y soy de JUJUY! Sí, esa parte al norte del país a la cual muchos destinaron a ser parte de la edad media (hablo de gente que todavia me pregunta si tengo agua corriente o electricidad por alla)
*¿Tienen? 8)*
Pero estudio abogacia en Cordoba. Me declaro un fanático total de los videojuegos, y pase por todos los sistemas (tengo desde el Atari, hasta la PSX, N64, DC y la gloriosa PS2. Ah, y les cuento que ya encargue mi GameCube en Datafull ). Y, como un videojugador que se precie me informo con lo mejor, o sea ustedes. Como les conté los sigo desde siempre, y la verdad es que estoy orgulloso de que esta revista este hecha en mi país. Les juro que son unos grandes, no pueden ponerle tanta buena onda a la magazine. Bueno, a modo de comentario les digo que no me pienso quedar afuera de ninguna de las consolas de nueva generacion, así que no me meto en la guerra de consolas (jeje) solo dire que para mi cada una tendra lo suyo y eso la hara digna de seguidores ¿no creen?
*Por supuesto. Ahora... ¡tu solución para la pregunta del millón es la más facil y, ciertamente, la más tentadora, aunque en definitiva un poco cara!*
Bueno, para cambiar de tema les digo que acabo de terminar el Devil May Cry y no creo haber jugado un juego de aventuras mejor que este en ninguna plataforma (tengo PC también) y esto ya justifica la plata de mi Play 2. ¡¡La verdad es que este juego me voló la cabeza!!
Bueno capos, me despido para no agobiarlos con ganzadas, pero es tanto lo que quiero decir y hay tan poco espacio que no se que poner.
Ah, ya les escribi un par de cartas y nunca me publicaron asi que por favor denme esa alegria en el Readers Corner ¿sí?
*Sí señor... aquí la tiene. Muchas gracias.*
Me despido con un abrazo de enorme de uno de sus mas grandes seguidores... ¡y amigo!
Chau
P/D: ¿Con cual se quedarían con el Waverace para GameCube o el Luigi's Mansion?
*¡Star Wars: Rogue Leader! Pero si nos das a elegir, Luigi's Mansion.*

## Cristian Lencina

Soy Cristian y tengo 23 años y soy fanático de su revista, River, los Redondos, los Simpsons y el Winning Eleven. Les comento que me compré la querida PS2 y ya tengo los mejores juegos léase: Red Faction, Crash, DOA2, WE5, ZOE, GT3, NBA Live 2002, Capcom Vs SNK 2, ICO, TMB, Madden 2002, etc. Por fin le puse las manos al más grande Tony Hawk, y esta mejor que nunca. Además viene con conexión para Internet.
La verdad que son la mejor revista del país, yo la tengo desde el numero 1, cuando salían cada dos o tres meses, ¿se acuerdan?
*¡Ehhhh! Lo máximo fueron 45/50 días entre un número y otro y sólo durante las primeras 4 o 5 ediciones. 8)*
Menos mal que esto no pasa mas o sino muchos enloquecerían. Soy un lector de la primera hora, así que más le vale que me publiquen la carta porque si no voy a aparecer por la editorial como Bruce Willis en el N° 1. ¡Ah! por cierto todavía estoy esperando el torneo de Winning Eleven 3 Final versión PSX (doh!!!)
*Je...*
Preguntas:
1) Fecha del MGS2
*¡Ya salió, gilazo! ¡Corré a buscarlo!*
2) ¿Se pueden conectar mas de dos periféricos a los puertos USB y que precio tiene un moden USB?
*Uno por cada uno, o sea... dos, ya que hay dos puertos USB. Aunque para PC existen ampliaciones de estos puertos, salvo que te asesores MUY BIEN no te recomendamos experimentar. Por otro lado un modém USB bueno anda en los 40 pesos. Igual, si querés jugar en la futura PlayOnline, yo diría que esperes al modém que acaba de mostrar Square. Ya que, aparentemente, es el único compatible con la zona de juegos de la PS2.*
3) ¿Realmente piensan que la Xbox podrá vencer a la PS2 (la GameCube ni la cuento porque ya vi los juegos que va a sacar y son el mismo choreo de siempre y solo para menores de 9 años) con el arsenal de juegos que esta sacando y la cantidad de consolas que tiene en la calle?
*¡Nadie dijo eso! En un principio la PS2 venía flojona... pero ahora, ¡OH POR DIOS! Este ha sido el mejor mes para la consola de Sony y si sigue así... como que les va a ser muy difícil destronar semejante Rey de Reyes. La GC no va a ser sólo para nenes eso te lo podemos asegurar. Más data el mes que viene.*
4) Dentro de mi ignorancia, agarré dos numeros de su hermosa revista y me puse a comparar las características tecnicas de la PS2 y la Game Cube. Y de ahí que surge una duda existencial con los datos que ustedes dan ¿Me parece a mi o la PS2 le gana en varios aspectos a la GameCube? ¿Podrían hacer un informe comparativo de todas las consolas y sus características? (y que lo podamos entender todos los mortales)
*El informe se los prometemos para el próximo número. Pero no, técnicamente la GC es superior a la PS2.*
Sigan así que van por la buena senda.
PD1: Espero que no le estén haciendo publicidad a la Xbox, porque vi demasiados informes sobre ella, porque la objetividad es una de sus mejores virtudes. (No sean como Nivel X con Nintendo)
*No, nosotros no nos casamos con nadie. Pero si a veces hacemos más cosas de una máquina que de otra es, simplemente, por el material con el que contamos. Por ejemplo, Gamela jamás nos manda nada de Nintendo, ni material de prensa, ni nada de nada. Y tenemos que conseguirlo nosotros. Así que, si un mes, tenemos más cosas de Xbox o de PS2 que de Nintendo es porque Gamela (quienes son los distribuidores oficiales y responsables de entregar los productos a la prensa, y no la gente de The Jeffrey Group que es la que se encarga de "tratar" con la prensa ¡y son la mazal) no hace lo posible para que nosotros, los periodistas, contemos con material de prensa. De hecho, parece que hace lo imposible para que no contemos con dicho material. Igual, vos fijate que somos muy objetivos con Nintendo y nunca les pegamos palos que no se merecieran. Es más muchos aca somos más fanaticos de Nintendo que de Sony o Microsoft.*
Contesten mi mail porque sale del trabajo y de paso les mando una foto.
Chau
*¡Suerte!*

## Diejo Falja

Hola amigos de Next Level: Practicando los deportes más fabulosos jamas creados por el hombre (Surfing Hq3 y Tony Hawk´s 3), me he ausentado dos meses de su sección de Readers, pero aquí estoy de nuevo. Chochos, ¿No? Para estas vacaciones tomé mi avión super privado (Ace Combat 4) rumbo a las islas del pacifico. Alli, entre tiburones, surfie las mejores olas jamas vistas y en mi skate, anduve por las calles de la soleada california mirando las chichis y saltando lo que a mi vision se le ponia enfrente.
Pero claro, el frío comenzó a soplar porque esta llegando el invierno allá, por lo que decidí viajar al viejo continente, donde pase mis dias en un lujoso castillo investigando demonios (Devil May Cry) que según los nativos, viven alli por centurias. No hubiera sido igual, de no pasear por los alrededores en lo que a mi me parecio una oscura ciudad (Silent Hill 2) donde investige una carta misteriosa que recibio mi nuevo amigo de su esposa ya difunta. En el lugar, junte un par de bichos y nos jugamos un fulbito (Winning Eleven 5), como para pasar el rato.
Desde alli, me fui al japon, y me vi una carrera de lo que a mi, es pasion, (Moto Gp 2) en el circuito de Suzuka. Y ya que estaba cerca, me fui a Hong Kong para visitar donde vivio mi idolo fundador del JEET KUNE DO, Bruce Lee, y su copia mas fiel Law (Tekken 4, esta vez en recreativa).
Pase por New York, donde viví en carne propia lo que son las calles y persecuciones allí en estos dias (Grand Theft Auto 3) y me quede gratamente asombrado con lo que veian mis ojos. ¡¡Solo en los EE.UU!!
Claro la aventura no estaria completa, si no salvaba al planeta (Crash Bandicot), que en mi opinion humilde, crei ya haberlo hecho antes, pero ¿a quien no le gusta ser nuevamente heroe?
Ya de regreso a las pampas Argentinas, caze mi auto super lujoso (Gran Turismo 3) y circule por mi ya, a estas alturas extrañada ciudad terminando totalmente borracho frente a la computadora de mi cuarto escribiendoles mis andanzas de este ultimo tiempo.
Ahora bien...Con todas estas novedades que he adquirido en estos meses, como escribirles si no he de ser un profesional como Uds que separan el trabajo y la diversion....No pude....Ya llevo dos meses sin dormir, totalmente mareado, buscando la esposa de mi amigo en el castillo de los demonios del devil, y surfeando las olas en mi skate, Jugando al futbol con mi auto, comiendo, durmiendo y duchandome, frente al televisor que olvide encender!! Y esto solo ha empezado...
Pronto ire por Metal Gear Solid 2, Max Payne, Final Fantasy X, Virtua Fighter 4 y muchos otros mas!!
¿¿Cuantas razones más debe uno de tener para salir ya corriendo a adquirir una PS2?? (No podía despedirme sin hacer antes una propaganda a la gran SONY....Pero nadie me paga ehh... Si la hago es tan solo para agradecerle las alegrias que esta me da cada vez que enciendo su consola!!
Confie cuando todos le daban palos y hoy, esa confianza que deposite ha sido una gran inversión para mis ratos de ocio... ¡¡y para los otros también!!
Saludos cordiales
*¿Les quedó claro? Diego está chocho con su consola. Así como todos los que tenemos la máquina de Sony. ¿Cuál comprar? La que más se ajuste a nuestros gustos. Pero la cosa sigue, acá lo tenemos a un loco de la guerra, llamado Ariel que dice lo que tiene que decir, sin pelos en la lengua.*

## Ariel Aguirre

HEYYYY ¿que tul amigos de NEXT LEVEL? ¿Cómo están? Zoquetes, les cuento que soy Ariel de San Miguel, tengo 21, y soy fiel lector de su maravillosa creación desde la número 2. Aparte de felicitarlos por la revis, quería comentarles que tengo una Dreamcast y estas páginas las estoy escribiendo con.... un.... pad [no se rían] y me pondría muy feliz si la publican.
Ahora, quería decirles a aquellos que piensan comprar una Gamecube, que es una máquina que posse mas contras que pros, por ejemplo:
1: No trae DVD.
2: Salio a la venta con juegos re caconas.
*Che, no seas injusto... Super Monkey Ball y Rogue Squadron 2 son geniales. Aunque por estas pampas, Gamela solo trajo Waverace y Luigi's Mansion... ups!*
3: La Xbox sale antes, con mas juegos, por el mismo precio, es mas potente.
*Bueno, en USA la Xbox sale 100 pesos más y aca va a existir una diferencia aun mayor entre ellas. Igualmente si compran la Gamecube de Gamela los afeitan con el precio $545 y solo por la máquina. ¡Glup!*
O sea, que ahora saben de que hablo.
Ah, antes que nada, quisiera ser un pez... para tocar mi nariz en tu peceraaaa y hacer burbujaaas de amor por donde quiera... oooOO (Esta estrofa es para vos CARLITA jeje)
*En este número Carlita se tomo un descanso de nosotros, pero ya volverá.*
Bueno, chicos les dejo un fuerte abrazo y NO CAMBIEN NUUUNCA.
*¡Si es para mejor, vamos a cambiar, che!*
Adios

## Federico (García Lorca) Romero

¡Oh Dios, a ti agradecemos que nos hayas brindado el privilegio más maravilloso de todo los tiempos! Gracias una y mil veces por permitir la creación de tan magnífica obra de arte, por darnos con el ameno placer de poder deleitar nuestras insignificantes mentes con este conjunto de hojas con aroma a gloria y a victoria. Mil gracias por permitir que nuestra existencia sea algo más que sólo rascarse los genitales. Te doy las gracias en nombre de millones de argentinos que, al igual que yo, tienen el enorme gusto de leer esta mezcolanza de noticias, notas e informes que mes a mes nos alegran sabiendo que, por ejemplo bajo de precio el sistema de juegos de video que queríamos; o entristeciéndonos sabiendo que, por ejemplo se cancelo nuestro codiciado conjuntos de imágenes con o sin trama que nos divierte. Gracias por hacer posible que éste trabajo sea hecho por gente nativa de este país que, al parecer, se cae día a día a pedazos. Agradecemos a ti por permitir que un grupo de personas fuera de lo común nos entretengan y no sólo tengamos que recurrir a burlarnos de nuestros políticos para entretenernos. ¡GRACIAS POR CREAR NEXT LEVEL!
*Y eso que nos creo en un par de horas y no como al*

*resto de las cosas que les dedico 6 días. :)*
Antes de concluir con esta particular composición ruego a el experto personal de esta espectacular revista sólo 2 cosas que interfieren en mi existencia y que no me dejan dormir tranquilo sin tener pesadillas.
Primero que se conteste a los siguientes interrogantes:
1) Estuve en un periodo de abstinencia hacia los videojuegos. ¡Incluso he cometido el pecado imperdonable de no comprar la revista durante 4 números! Por ello, me he perdido un poco y me siento confundido y recurro a ustedes: ¿Qué me conviene comprarme? La Play 2, la Game Cube o esperar a la Xbox? ¿Y qué juegos me recomiendan?
*Jejeje, eso es lo que estamos tratando de desentrañar... ¿no te viene quedando claro? Como sea, en el próximo número el mega informe que todos están esperando.*
2) ¿Cuánto costará cada uno de los juegos de Game Cube y de Xbox?
*Microsoft promete vender sus juegos entre 80 y 100 pesos, como habrás podido leer en la entrevista. Gamela, por su parte, los vende a 139 pesos.*
*Algunos locales del ramo, como CD Market, los importan a 99 pesos y tienen más variedad, incluso que el distribuidor oficial.*
3) ¿Tendrá la GameCube soporte para Internet? ¿Y la Xbox?
*Sí, las dos. Pasa que la GameCube no tiene siquiera una fecha tentativa de cuando iría online y el adaptador de banda ancha se debe comprar aparte.*
4) ¿Tiene DataFull.com alguna secuencia del Code Verónica X?
*Sí estas hablando de videos sí. Si hablas de una solucion, no unicamente por ahora esta en Next Level Extra Numero 17. Si estás buscando los videos usá el buscador para encontrarlos. Después de todo, para eso sirven los buscadores. 8)*
Y en segundo lugar me complacería mucho que pudieran publicar esta humilde obra de arte.
Bueno ahora para los que no entendieron tres pepinos lo anterior ahora va la explicación:
¡AGUANTE NEXT LEVEL CAR%&#! ¡LA PU&% MADRE SI QUE VALE LA PENA ESTAR VIVO PARA LEER ESTA REVISTA! ¡AGUANTE THE CRANBERRIES, LIMP BIZKIT (¡Snnnffffff!), EL TEATRO Y NEXT LEVEL POR SUPUESTO!
*¡Eso loco! Aguante shakespeare...*

## Gustavo D.LL.

Hola ¿Qué tal? Mi nombre es Gustavo y quiero felicitarlos por el impresionante trabajo que realizan mes a mes para mantenernos informados sobre el fabuloso mundo de los videojuegos. Soy una de las tantas personas que tiene pensado en dar el salto hacia una 128 bits y buscar una compañera a mi querida PSX. Informes, fotos y en especial ver en funcionamiento el impresionante GT3 bastaron para tener esa maquinita llamada PS2 en mi mente. Todo iba bien hasta que empezaba a leer frases como: "...la dificil programación..." "...que no está preparada para ciertos juegos...", etc. Hacían dudar a muchos. No me importaban mucho los comentarios hasta que leí algo que me hizo cambiar de opinión ¡NO HABRA MAS RESIDENT EVIL PARA NINGUNA CONSOLA A EXCEPCION DE LA G.C! ¿Cómo? Sí, ya se que no es para siempre pero, seis juegos = 6 años o como minimo, cuatro años. O sea que si queremos disfrutar de un R.E. tenemos que tener una GameCube y con esta su increíble variedad de jueguitos saltarines con millones de colores, realmente estoy molesto con Nintendo.
*¿O con Capcom?*
Bueno, espero no haberlos aburrido, pero queria expresarlo y no creo ser el único que piense así. Mejor cambiemos de tema y vayamos a otro.
1) Si los juegos y consolas de Xbox que lleguen a la Argentina van a ser de una zona diferente a la de USA. ¿Significa esto que por fin veamos juegos de compañías importantes traducidas al castellano?
*Por ahora, Microsoft solo va a importar las consolas. Después verá que hace con ese otro tema. Podés leer la entrevista que le hicimos para más detalles. Igualmente como ejemplo todo lo que traen de PC viene en Castellano, o sea que si siguen con esa política...*
2) Hay un aparato para PS2 que permite ver películas de cualquier zona, entonces ¿Se podrían poner juegos japoneses o europeos que vengan en DVD?
*El accesorio del que estas hablando no esta avalado por Sony y se llama DVD Region consiste de un CD y un cartucho del mismo formato de las memory cards (aunque las últimas versiones ya venían únicamente con el CD) que permiten previamente a insertar el DVD que queríamos ver elegir la zona que deseamos. Incluso las últimas versiones de Game Shark incluyen esta opción. Aunque lo probamos y realmente está muy piola, no sirve para jugar juegos de otras regiones (sólo se aplica para DVD-Video) sino que algunas peliculas ya vienen con protecciones especiales para este tipo de tramoyas y directamente no funcionan... 8(*
Nada más, muchachos. Felicitarlos y muy bueno lo de "Los más buscados". Sigan así y no paren hasta el número 100, de ahí en más, veremos.

## Wali, una fémina que patea traseros

Hola, ¿Como están? Me llamo Maria Alicia, pero me dicen Wali, tengo 24 años y vivo en Lugano.
Les escribo para apoyar a las mujeres que juegan a los video juegos. Los hombres "piensan" que saben jugar, porque los juegos estan hechos, mayormente, para ellos. Pero eso es porque nunca se enfrentaron a una lucha de King of Fighters conmigo. Le gano a cualquiera que me juegue.
*¡Woooooooowwwwwwww! ¿Es ese un reto que los "machos" va a dejar pasar? Este mes, Lionel "Master" nos mandó un CD con sus videos de King of Fighters. Y dejame decirte que el flaco la tiene muy clara. Desde ya, sino hay otro en la tribuna, lo proponemos para el enfrentamiento. ¿O te vas a achicar Lionel? jejeje, abajo todos tienen el mail de Wali... ¡Esto va a ser algo digno de ver! Tendría que hinchar para los hombres... pero... ¡duro con ellos Wali! Hagamos una cosa, si lográs derrotar a todos los varones que te reten, te dedicamos un lugar especial en el correo del número que sea, con tu foto y comentarios sobre las batallas. ¿ok?*
Aunque no solamente algunas mujeres pueden jugar a uno de lucha, que lo unico que se hace es apretar botoncitos, sino que tambien podemos jugar a un Metal Gear o un Resident Evil y terminarlo antes de que cualquier hombre aprenda cual es el boton para disparar. Estoy segura que solamente somos un puñado de chicas que dominamos las consolas, porque la mayoría de las mujeres no entiende el Puzzle Bobble. Aunque las poquitas que si sabemos, podemos dejar a cualquier hombre con la boca abierta y darle el consejo que se dedique a otra cosa, como por ejemplo, que se vaya a lavar los platos, como muchos que ahora estan leyendo este mail.
*Jaaajajajajaaajajaja... yo debería lavar los platos... los hongos que estan saliendo en el lavadero ya me hablan.*
Espero que tomen en serio este consejo y les mando un beso. Y a cualquiera que me quiera desafiar, les dejo mi mail y que preparen la billetera. marleon@infovia.com.ar
*UUUUuuuuuuuuuuuH! ¡Golpe bajo! ¿Igualmente el juego por dinero es ilegal, ¿eh?*
Cuidense mucho, Wali.

## G.D. Polastri

Amigos de "Next Level": Casi por casualidad, allá por Noviembre del 98, compré el 1er. Nro. de una desconocida revista de videojuegos llamada "Next Level" (se acuerdan, con Bruce Willis y su "Apocalypse" en la tapa). Desde entonces, no me he perdido un solo número. La revista es genial: notas, info y sobre todo ese toque de humor que torna adictiva su lectura. Les cuento que tengo 32 años y, en realidad, no se si poseo el perfil de lector al que apunta la revista, ya que muy pocas veces les escribe alguien que supere los 25 años (aguante "Cacho", que con sus 43 años, aportó lo suyo en el Nro. 33).
*¡Es que justamente se trata de eso! Desde que estamos en el mercado tratamos de desmitificar eso de que los videojuegos son para nenes. Nada más equivocado. Una vez nos pusimos re-orgullosos cuando una abuela de unos sesenta y tantos años, cayó en la redacción para preguntarnos cómo pasar un juego. ¡La maza la señora!*
Bueno muchachos, aqui va mi inquietud. Sucede que estoy por comprar una Play 2, pero necesito convencer a mi esposa de lo increíblemente necesario que es contar en casa con un reproductor de DVD. (Habría que atacar por ese lado, aunque, que raro este reproductor de DVD ¿No?. jajaja) Es así que quisiera saber si la máquina cuenta con lo último en materia de efectos y sonido. Como les dije antes, poseo todos sus Nros, asi que encontre bastante info en los Nros. 11; 14 y 15, pero se trata de información vieja, en algunos casos anterior a la aparición de la consola y bien pudo haber sido modificada. Bueno muchachos, espero no haber sido muy pesado.
Les mando un fuerte abrazo y espero su respuesta, por favor. CHAU.

*Ahem... bueno, acá vamos. Pasame con tu señora... Señora de Polastri, hoy por hoy, el mundo ha tomado otra dirección. Ya nada es lo que era, y poco resulta ser lo que esperamos. La primer pregunta que tengo para hacerle es ¿por qué gastar dinero en un simple reproductor de DVD cuando, casi por el mismo dinero, se puede tener uno de igual calidad de reproducción pero que, además, permite jugar a los juegos más adictivos de los últimos tiempos? Esa ya es una razón más que válida para comprar una PS2. Sin contar el hecho que, como le dije, casi por el mismo dinero, queda complacida usted y su esposo ¿no vale la felicidad de su pareja unos pocos centavos más?*
*Igualmente, la invito a recorrer las páginas de esta revista y verá que los videojuegos que se dejan ver hoy en día, no son simples dibujitos. Ahora, si me permite, paseme con su esposo.*
*¿Y chabón? ¿qué tal estuve?*

*Bueno, y con esto terminamos el correo de este mes. ¿A que fue uno de los mejores de todos los tiempos? ¿Y qué me dicen de la revis? ¿Les gustó? ¿Que mejorarían? ¿Que sacarían? Ah, ya mucha gente votó por la notita sobre nosotros y como hacemos la revis. Los "sí" van ganando. Si tenés algo que decir sobre el tema, todavía tenés tiempo. Oka, este mes tenemos una amplia variedad de dibujos. Pamela sigue con su inigualable estilo -Che, Pame, los que no ponemos los tenemos re-guardados ¿eh?-. Germán Manduré nos mandó un Batman bastante... rarito, pero con mucho Sex Appeal. La Lara de Marcelo es muy... ahem... tentadora y Cristian nos muestra su pelada (jjejejejeje ¿Creías que te la ibas a llevar de arriba?) Y una mención especial para el Gran Quilombo de Gustavo L.L. que nos sacó a todos igualitos (aunque Fito está ofendido... dice que no le gusta la pizza con salami). Que pasen unas lindas fiestas y tengan cuidado con las cañitas voladoras. Un gran abrazo de parte de toda la redacción.*

# READERS GALLERY




GUSTAVO L.L.



GERMAN MANDURÉ






MARCELO



CRISTIAN LENCINA



PAMELA



LOS MAS BUSCADOS DE NEXT LEVEL

**DURGAN A. NALLAR**

**Edad:** 34 mil

**Juegos preferidos:** Para mí, el más grande e indiscutible, Chrono Cross, una mezcla de gráfica, música y narración que realmente hace ver a los juegos como una forma de arte superior. La serie Final Fantasy no puede faltar, en especial FF7.

**Lo que le gusta:** Las consolas de nueva generación (me las compraría a todas). Los juegos de PC, tan distintos a los de consolas. La naturaleza en su estado más salvaje (volver cada tanto a Salta, mi ciudad natal). Los afectos, como mi esposa y mi hijo. Mi vieja, la mejor; mejor que la de ustedes incluso.

**Lo que no le gusta:** La miseria que vive el país, la clase política enferma que nos acosa desde hace años. La destrucción, las guerras... bah, ese tipo de pavadas. El dolor y la angustia sólo debería estar en los juegos, y no en la realidad.

**Personajes top:** Batman, Tino y Gargamuza, el gordo Liberosky y Pampita.

**Hobbies:** Jugar, en primer lugar. La música en segundo. Romper la television en tercero.

Se lo busca por: Asignar juegos espantosos a todos los miembros del staff de Xtreme PC, en especial al vago del Oso.

## COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
¡Manden dibujos!

Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Laprida 1898 11° G (1425) - Capital Federal

E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡La carta del mes fue, queridos muchachines, pero no aflojen y sigan mandando esas bellas misivas que tanto nos gustan!

# NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION




## 22- The Bouncer

Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection Hidden & Dangerous ¡y más!

## 23- FIFA 2001

Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 Excitebike 64 - Ready 2 Rumble: Round 2 ¡y más!

## 24- XBOX

Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 Guilty Gear X ¡y más!

## 25- Final Fantasy X

Primeras imágenes de FF X • Inauguramos nuevas secciones: Retrogames, No Comments y Recycle Bin

## 26- Phantasy Star Online

Entrega de Premios NL 2000 • Trucos: Evil Dead Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

## 27- Onimusha Warlords

Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - EOS: Edge of the Sky - Star Wars Episode I: Starfighter ¡y más!

## 28- The Simpsons Wrestling

Análisis de todos los juegos de Los Simpson • Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends ¡y más!

## 29- Gran Turismo 3

Primeras imágenes de GT3 A-Spec • Las razones por las cuales no tenés que tirar tu PSX ¡y más!

## 30- Electronic Entertainment Expo 2001

Todo sobre la E3 2001 • Póster de Tomb Raider The Movie • Los 1ros. Final Test de Game Boy Advance

## 31- Twisted Metal Black

Red Faction • Winning Eleven 2001 • Sonic Adventure 2 • Mario Party 3 • Dark Cloud ¡y mucho más!

## 32- Heavy Metal Geomatrix

Gran Turismo 3 • Final Fantasy The Movie • FIFA 2002 • Technomage • Outtrigger ¡y más!

## 33- Devil May Cry

Los juegos y el animé • Final Fantasy X • Resident Evil: The Movie • Soldier of Fortune • Code Veronica X

## 34- Crash Bandicoot: The Wrath of C.

Más adelantos de Devil May Cry, la revisión de Silent Hill 2, y los mejores previews y reviews!

## PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

**A Giro Postal o Telegráfico:**
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor, especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

**B Pedidos Contra Reembolso:**
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por e-mail a:

**ventasnl@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

**NOMBRE Y APELLIDO**
**DIRECCION**
**CODIGO POSTAL**
**TELEFONO**
**CIUDAD Y PROVINCIA.**

**IMPORTANTE:** La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

**¡Ahora el método de contra reembolso no tiene recargo!**

**ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS**


Un Regalo
de Dios
VIDEOMUNDO
videomundo
entretenimientos
ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS
Solo DIOS sabe donde está
el mejor regalo para esta
NAVIDAD !!!





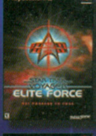

VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES

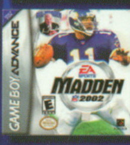
GAMEBOY ADVANCE

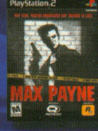
PLAYSTATION 2



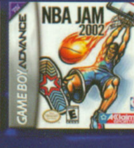












XBOX

GAMECUBE

LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION 2








VOLANTE SAITEK

CONTROL REMOTO

GAMESHARK 2.0 HACE TU PS2 MULTIZONA

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD DE 8 MEGAS PS2

VOLANTE LOGITECH GRAN TURISMO

¡NUEVA SUCURSAL! FLORIDA 537 LOCAL 381 GALERIA JARDIN TEL:4327-(GAME)

www.cdmarketonline.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688

SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464

SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard — AMERICAN EXPRESS — VISA — CABAL



ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.